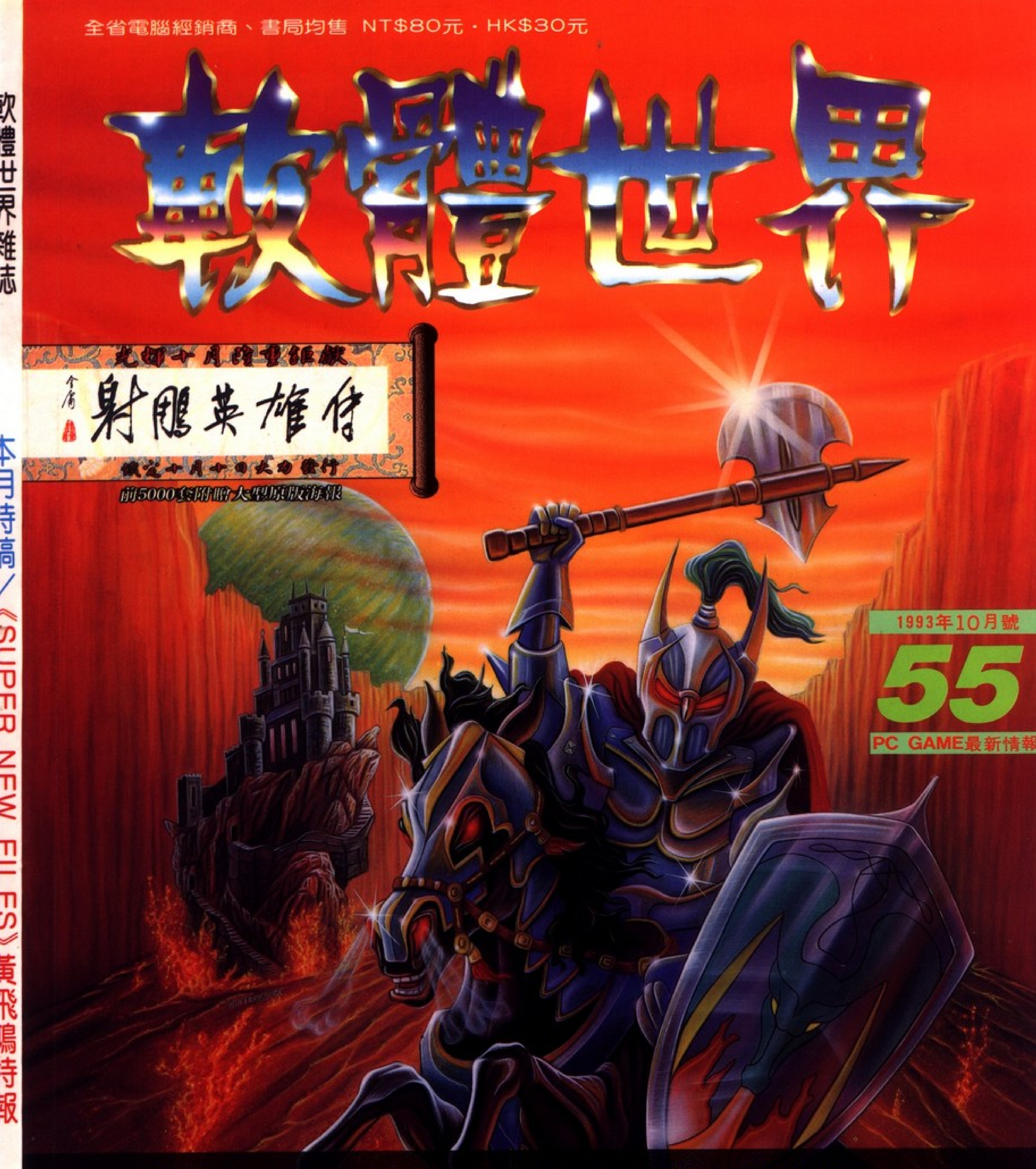
軟體世界雜誌 本月特稿／《SUPER NEW FILES》黃飛鴻特報 第55期



《軟體世界排行榜》TOP 20 & BEST 5 《SUPER NEW FILES》《NEW FILES》
《新片動向》讓你掌握國內新片的動向《新GAME俱樂部》提供你國外遊戲最新情報
《新GAME熱報》SYNDICATE・WING COMMANDER學園版・TRAIN TYCOON DELUXE
《國內報導》1993國際育樂展熱情報導《百戰天龍—祕技天地》波斯王子Ⅱ終極秘技
《製作單位現身說法》射鵰英雄傳《GAME林秘笈》大海戰心得篇
《遊戲攻略》創世紀七第二部巨蛇之島・天外劍聖錄・波斯王子Ⅱ完全攻略(下)
《七彩絢目的光碟世界》瘋狂大樓Ⅱ《遊戲獵人》叛變克朗多・中華職棒……等九個遊戲
《大型電玩遊樂場》超級金頭腦《遊戲終結者》波斯王子Ⅱ結局大賞《多媒體世界》話說多媒體
《硬體世界》PENTIUM—明日之星 ＊本期特別附贈"天外劍聖錄"地圖集＊

新貴の色彩古典風情

誰說電腦冷冰冰？

亞洲VIP彩色電腦系列
給予您溫馨舒適及尊貴

一部值得您典藏至愛——古典木紋色系VIP電腦

知名心理學家研究出

(大自然色彩最能激發人類的思想空間及最佳創作)

獻給：

講求品味尊重個性化的VIP
突破傳統色彩的新貴VIP
獨特尊貴自我實現VIP
愛好創作勤於思考的VIP
至情至性懂得人生VIP



ASURE 亞洲電腦

編輯室報告

保守估計（不含潛在讀者群及傳閱人數）軟體世界雜誌至少擁有三萬名讀者，而每位讀者有著各種不同的需求，莫不希望所喜愛的特定專欄能夠持續報導，甚至要求延伸多項相關專欄之增闢或加大篇幅，而對於自己所不熱衷的專欄，則巴望能減少篇幅甚或關閉該專欄。人同此心，心同此理，如何拿捏各專欄的分寸，製作出一份符合大多數讀者多樣需求的刊物，就成了編輯部製作上的一大考驗。基於這份理想，編輯同仁透過意見調查與讀者需求緊密連結，將促使軟體世界雜誌朝向訊息更快速，功能更實用，報導幅度更開放，服務品質更落實的目標前進，讀者的鞭策實在是功不可沒。每次意見調查的動員都讓編輯部深深感受讀者對這份刊物的愛護與期許，這也是我們樂意在雜誌製作的合理利潤下，以超低的價格，最大的版位，最多的彩色頁數，最多元的報導主動回饋廣大讀者的主因。而近幾期本刊以原價擴頁之方式回饋讀者的作法，勢必帶動友刊比照跟進，若真如此，也未嘗不是讀者之福。編輯部衷心的期待並樂觀其成。

本期雜誌內容及編排上有幾項重要變革，請讀者共同來關心。在編排風格全新定位方面：Super New Files與New Files以更活潑，更切合遊戲內涵及更開放之角度做整體變動；而群英會審則加入群英靶場提供讀者參考。在新增專欄方面：軟體世界排行榜之資料來源全數由讀者寶貴的一票所選出（不限軟體世界所出品之遊戲），依票選結果，除刊出前20名排行的Top 20外，更刊出當期榜內前5名作品的Best 5簡介和極可能擠進前20名的Buffer 21－30名次；新Game俱樂部則進一步提供有關遊戲方面的超新情報，由本刊駐美作家主持；多媒體世界則加強多媒體領域上讀者極需瞭解的現況與趨勢報導，至於國內廠商的預定出片動向，其訊息全由各遊戲出版公司提供，本社代本刊所有讀者感謝惠予提供資料的出版公司；而遊戲終結者則由讀者提供遊戲的結局畫面，共饗讀者。

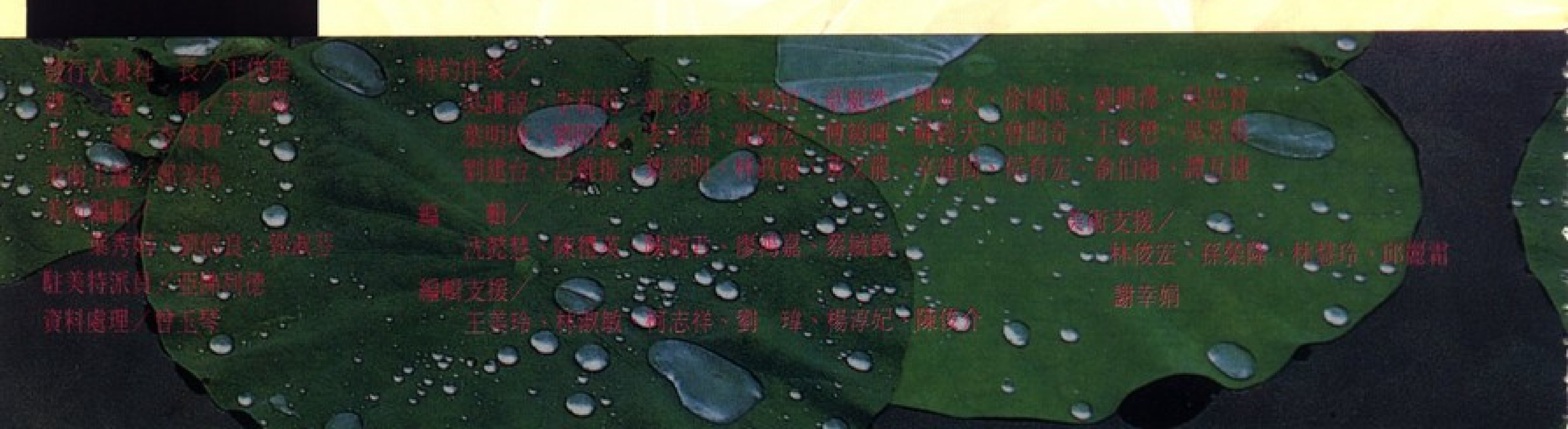
當然，本期雜誌尚有其它重要訊息及精彩內容：第四屆金磁片獎已於9／18、9／19兩日評審完成，將於10／11舉行頒獎典禮，完全免費入場，切勿錯失與會良機（詳情請參閱P.145）。巨蛇之島攻略單行本已經出刊，其內容有別於雜誌上已刊出之篇幅；眾多玩家所關心的射鵰英雄傳出版日期終於塵埃落定，確定十月十日雙十國慶推出。本期攻略天外劍聖錄（P.80）除內文外，更以特別附錄方式提供完整詳盡的地圖詳解，方便讀者查閱對照，此份絕無僅有的珍貴資料，特別感謝本刊特約作家與美編人員的精心繪製。其它如硬體世界有關PENTIUM及新Game熱報之新作報導，都是不容忽視的文章。此外，由於稿擠，本期軟體世界交誼廳及遊戲開麥拉兩專欄暫停一期，還望讀者見諒。

完成這一期的雜誌，我們心中有很大的期待－－希望這一本軟體世界會是一本真正夠看的好雜誌，在嘗試新的作法的同時，我們也在自己心裡打了一個未知的問號。戰戰兢兢地忙著寫稿、校稿、完稿，然後再將努力的成果呈現在各位讀者面前，誠心的邀請各位讀者提供您對雜誌寶貴的批評建議，畢竟雜誌這塊園地，是需要讀者一起灌溉的，尤其是有「稿投」的朋友，希望能很快的就收到您的回音哦！

1993.10
55期

中華郵政南臺字第525號
執照登記為雜誌交寄
行政院新聞局
出版事業登記證
局版臺誌字8603號
中華民國78年4月創刊
每月8日出刊

目





錄

軟體世界雜誌



●10月號累計結果
■統計日期9月22日
■總得票數2725張
■廢票178張

上個月，當編輯部決定要開辦一個常態性排行榜時，我們最擔心的是匆促之間讀者來不及將選票寄回，造成得票數太少使得整個排行榜的可信度降低，還好從九月號雜誌出刊到十月號截稿前，短短二個星期的時間，就收到了將近三千封的回函！

當初在構思本專欄的架構時，曾有人提議將國內自製遊戲與國外代理遊戲分開統計來算排名，但是在考慮到目前國人的製作遊戲的水準已經能逐漸與外國一較長短之後，我們決定將兩者合併統計，相信這樣子不但能刺激國內製作遊戲的水準再提升，而且也能讓讀者不分遊戲的國籍來選出他們心目中的唯一。這一期統計的結果，中華職棒遙遙領先各國外軟體，勇奪排行榜的冠軍，而且兩個國產RPG——失落的封印與天外劍聖錄也擠進了十名內，更加深了編輯部製作單一排行榜的信心。

由於TOP 20是第一次開張，因此有很多讀者對如何投票並不是很清楚，這也是本期廢票多達178張的原因。基本上，只要在選票上寫下當月你最喜歡的一個遊戲，而且不限定那家出版公司，最後再發表一些感想即可。選票在那裡？就夾在雜誌裡面，找找看吧！從下期開始，我們將每個月抽出十名幸運讀者，獎品是軟體世界的遊戲任一套，請儘快將選票寄來，否則可會來不及抽獎哦！

排名	遊戲名稱	出版公司	類別	累計票數
1	中華職棒	軟體世界	運動	487
2	吞食天地Ⅱ	軟體世界	RPG	159
3	陸空戰將	軟體世界	模擬	155
4	福爾摩斯中文版	軟體世界	冒險	123
5	波斯王子Ⅱ	松崗	動作	110
6	創世紀7—巨蛇之島	軟體世界	RPG	108
7	X戰機	松崗	模擬	93
8	魔法門外傳—星雲之謎	軟體世界	RPG	84
9	失落的封印	大宇	RPG	75
10	天外劍聖錄	漢堂	RPG	71
11	天使帝國	大宇	戰略	64
12	瘋狂大樓Ⅱ	松崗	冒險	59
13	笑傲江湖	軟體世界	RPG	55
14	鐵路A計劃中文版	電腦休閒世界	策略	53
15	三國志Ⅱ中文版	第三波	策略	48
16	魔法門Ⅲ—幻島歷險記	軟體世界	RPG	44
17	三國演義	軟體世界	策略	37
18	魔道子	大宇	動作	35
19	亞特蘭提斯之謎	松崗	冒險	33
20	文明帝國	第三波	策略	28

THE BUFFER 21 TO 30

THE BUFFER 21 to 30 是21名到30名間的排行榜，因爲這些遊戲的得票數跟TOP 20 吊車尾的遊戲相差不多，所以也列出來供讀者們參考。所謂 BUFFER就是緩衝區的意思，也就是説這些遊戲隨時有可能跑到TOP 20去，如果在這裡發現了你喜愛的遊戲，請用你神聖的一票多多支持吧！

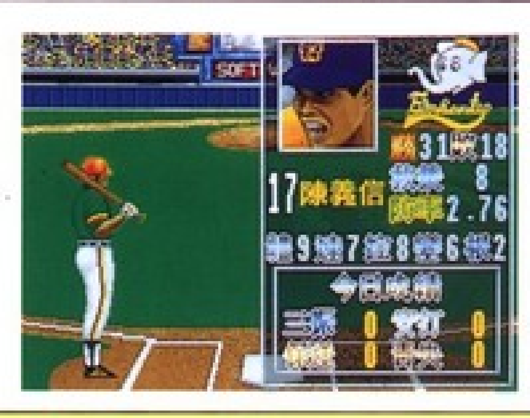
21	魔眼殺機Ⅱ中文版	軟體世界	RPG	27
22	惡魔禁地中文版	軟體世界	冒險	24
23	三國志——武將爭霸	熊貓	格鬥	23
23	明星職棒Ⅱ	軟體世界	運動	23
25	吞食天地Ⅰ	軟體世界	RPG	22
26	凱蘭迪亞傳奇中文版	第三波	冒險	20
27	美少女夢工廠中文版	精訊	模擬	19
28	三國志Ⅲ日文版	第三波	策略	18
28	銀河飛將Ⅰ	軟體世界	模擬	18
30	沙丘魔堡Ⅱ	第三波	策略	16
30	銀河飛將Ⅱ	軟體世界	模擬	16
30	超級卡曼梨	松崗	模擬	16



1 中華職棒

□運動　□ 540元　**478**
□軟體世界　□8月16日出版

國人自製的第一套棒球遊戲，一推出之後果然氣勢不凡，勇奪第一名的寶座，而且大幅領先第二名的遊戲大約有三倍多的差距。其大量的得票數除了歸因於棒球的無窮的魅力外，使用職棒聯盟授權的眞實球員資料與肖像也是原因之一。





2 吞食天地 II

□RPG　□420元　**159**
□軟體世界　□5月12日出版

是 BEST 5 中最「古老」的遊戲，能擠進 BEST 5 中有點令人意外，但由此可見中文化與遊戲樂風格兩者之交集的遊戲頗受國內玩家的歡迎。當然，其簡易的玩法與切身的中國歷史背景，加上耳熟能詳的遊戲角色也是不可忽視的因素。



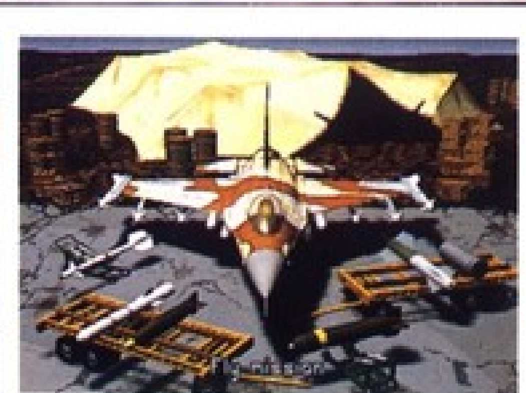


3 陸空戰將

□模擬　□580元　**155**
□軟體世界　□8月6日出版

期待已久的模擬巨作。ORIGIN 所製作的遊戲一向是票房的保證，雖然出片日期一延再延，但是其遊戲品質卻頗令人滿意。革命性的 3D 系統、完美的繪圖技術、及互動電影式的劇情，使其成爲喜好模擬遊戲的玩家非玩不可的作品。



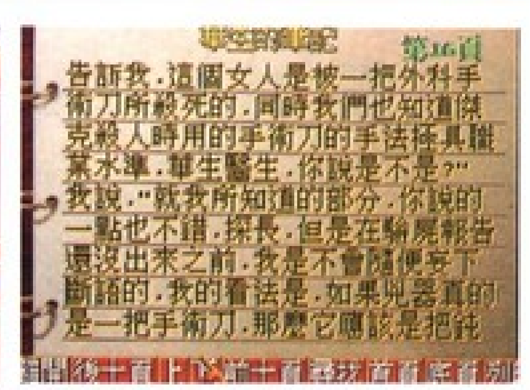


4 福爾摩斯探案中文版

□冒險　□540元　**123**
□軟體世界　□7月22日出版

EA 難得一見的冒險作品，中文版改善了原先英文版英文過於艱澀的缺點，是初級冒險玩家的一大福音。以偵探小說爲劇情背景使得遊戲內涵十分豐富，加上一些如訊息筆記般的小設定，擠進前五名並不意外。





5 波斯王子 II

□動作　□540元　**110**
□松崗　□8月30日出版

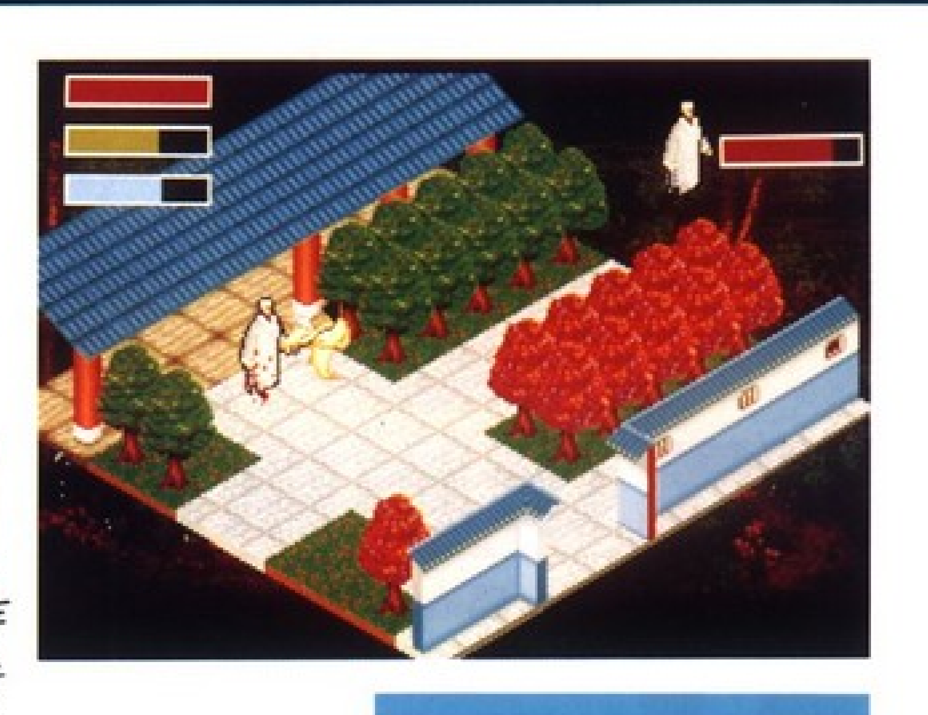
第一代出版時便獲得不少好評，第二代推出後，在畫面精緻度、音樂音效、動作謎題的設計等方面都更勝第一代。在其有電影實務經驗的作者 Jordan Mechner 的精心製作下，整個遊戲的氣氛與其片名非常相符，是動作遊戲中的極品。





黃飛鴻

一部令人期待的作品！



在電影黃飛鴻上映的同時，軟體世界武俠RPG新作—黃飛鴻已進入緊鑼密鼓的製作階段，一代武師黃飛鴻的生平事蹟就要在電腦上開演了！屆時，玩家將扮演黃飛鴻大破白蓮教、直搗山賊窟、棒打貪官污吏、火燒鴉片煙毒。由目前的開發畫面看來，黃飛鴻具備了RPG的各要素，是RPG迷們不可不期待的武俠大作！

■類　別：RPG
■出版公司：軟體世界
■容　量：未定
■發售日期：未定

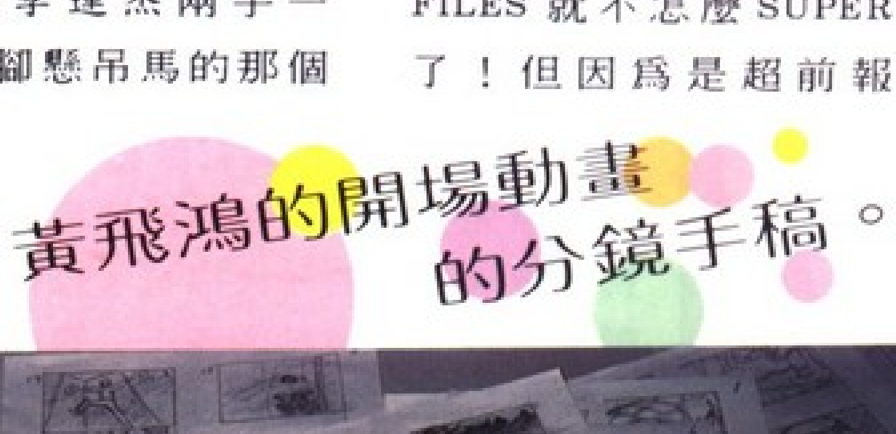
去年，香港導演徐克將黃飛鴻的故事改編成電影，一代宗師黃飛鴻因而得以在大銀幕上展現其不凡的身手，一般看過電影的觀衆，相信在讚嘆李連杰矯健的身手之餘，也會被其劇情所描寫的主題所吸引。電影黃飛鴻第一集，黃飛鴻以佛山無影腳大戰嚴家鐵布杉，一戰成名後，黃飛鴻終於瞭解中國拳腳難敵洋槍洋砲。初次體會科學力量的強大後，黃飛鴻自此更加開擴了自己的胸襟；第二集男兒當自強，黃飛鴻大破白蓮教，深深的了解到中國人的迷信已到無可救藥的地步，尤其在結識國父孫中山先生、革命烈士陸皓東後，黃飛鴻更加相信革命是喚醒中國人的唯一手段。第三集獅王爭霸，黃飛鴻收服鬼腳七，力奪舞獅大賽冠軍，得以面諍李鴻章，痛陳國是。第四集王者之風，國際舞獅大賽中，黃飛鴻力敗八國聯軍，一掃滿清連連戰敗的國恥，並爲中國人保住了那最後一點點的尊嚴。

在散場之後，精彩的劇情總會讓人有意猶未盡的感覺，雖然電影中的情節難免有天馬行空、憑空杜撰的嫌疑，但是不可否認的，徐克的確替黃飛鴻塑造出了一個完美的宗師形象，使黃飛鴻舉手投足間都顯露出其不凡的氣度，尤其是李連杰兩手一攤，兩腳懸吊馬的那個起手式，簡直是帥呆了！其風靡的程度不但使黃飛鴻成爲各媒體的熱門話題，市面上也有漫畫開始連載黃飛鴻的故事，現在，要告訴各位玩家一個好消息--黃飛鴻要改編成電腦遊戲了，而且還是一個RPG呢！雖然現在遊戲仍在製作當中，距離正式出版還要好幾個月的時間，不過我們仍然大膽潛入遊戲製作單位，爲大家作一個超前報導，否則，SUPER NEW FILES就不怎麼SUPER了！但因爲是超前報



計算複雜的透視系統！

▲使用類似創世紀的透視系統，當黃飛鴻由屋外走近窗口時，原本無法看見的屋內景象便能一覽無遺了。





導，資料如果不太齊全，仍有請各位玩家見諒！

遊戲的時代背景設定在清末民初，玩家扮演的黃飛鴻將由祖籍地佛山出發，為了調查一樁少女失蹤的事件，黃飛鴻必須剿滅附近作亂的山賊，然後大破白蓮教總壇、棒打貪官污吏、火燒鴉片工廠、排解百姓紛爭，場景地點也由佛山一路到廣州，然後再到北京。另外，由於盛名之累，黃飛鴻當然也得面臨其他門派知名武師的挑戰，屆時便免不了要在拳腳底下見眞章，因此招式的多寡與威力便是決勝的關鍵，目前開發完成的招式有十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳、霹靂雷火彈等，打鬥的場面則有點類似笑傲江湖，採用即時的對戰系統，你必須善用地形、地物的掩護以及你靈巧的雙手才能夠使黃飛鴻的一世英名立於不墜之地。

遊戲畫面採用45度斜向立體的視角，乍看之下有點像笑傲江湖，再仔細一看最明顯的不同就是場景的內容物豐富了許多，一般的場景不但可以看見小橋、流水、瀑布、房屋，當然，笑傲江湖裡最多的樹木也少不了，但更為多樣，配色也算不錯，一旦進入房屋後，內部的用品也相當的豐富，舉凡桌椅、碗盤、箱子、書櫃、一應俱全，比較豪華的房屋內還有屏風、字畫、花瓶等裝飾品。整體來說，比起笑傲江湖像高爾夫球場般的場景，黃飛鴻可說華麗了許多。

在物品系統方面，笑傲江湖最為人所詬病的就是同一個物品最多只能拿十個，多拿的便憑空消失了，黃飛鴻則沒有這個限制，物品可以儘量拿，不要的東西還能丟在地上，以後要用時還可以回來撿，其物品處理方式有點類似創世紀系列的遊戲。

人物介紹 1

黃飛鴻



★主角是也，廣東佛山人，師承武狀元蘇乞兒，學得了一身不得了的功夫，為人剛正不阿且極富正義感，除了武功不凡外，醫術也十分高明，是位人人所敬仰的知名人物。

人物介紹 2

十三姨



★黃飛鴻的遠親，雖然輩份上算是黃飛鴻的阿姨，但兩人卻從小青梅竹馬地一起長大，到現在仍維持了一種相當微妙的感情。其人溫柔婉約、清麗可人，受西洋教育的影響很深。

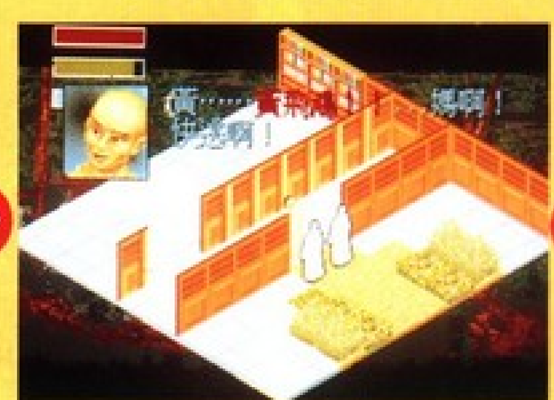
在人物的成長方面，黃飛鴻採用半顯示性的升級系統，經驗值的累積是以條棒來顯示，打敗敵人後條棒會增長，當條棒全滿之

黃飛鴻來了！快逃吧！

由於採用SMART的敵人作戰系統，因此連敵人的心理狀態也計算在內，敵人不再是視死如歸的死士了，而是也會怕痛、怕死的凡人，因此遇到敵人腳底抹油的場面，也就見怪不怪了。



這兩個該死的笨蛋竟然不認識鼎鼎大名的黃飛鴻?!



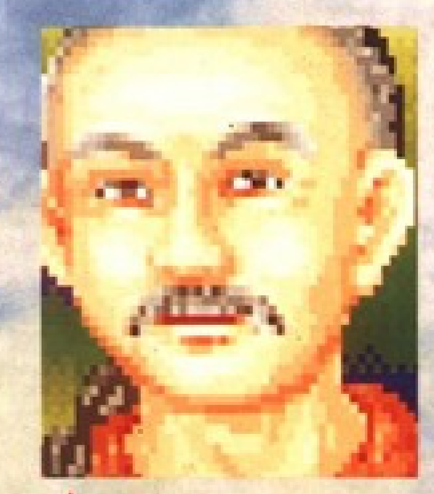
怎樣？怕了吧！



哈！竟然腳底抹油溜了！

人物介紹 3

黃麒英



★黃飛鴻的父親，也是著名的拳師，名列廣東十虎之內。曾一手開創濟世救人的寶芝林，也是黃飛鴻的醫術老師，年老後，將寶芝林交由黃飛鴻管理。

人物介紹 4

梁寬



★黃飛鴻的大弟子，武功也還不錯，但吹牛的時間比練武多一些。好打抱不平、愛惹麻煩，性格開朗活潑，是一個甘草人物。

人物介紹 5

鬼腳七



★黃飛鴻的弟子之一，其性格剛烈且驃悍，腳底下的功夫尤其厲害，原本是黃飛鴻的對手，但被黃飛鴻打敗後，有感於其不凡的風範，遂甘心投入其門下。

人物介紹 6

羅伯特



★英國人，表面上是一個正當的生意人，暗地裡卻從事販賣鴉片的勾當。外表看來是一個紳士，骨子裡卻奸詐萬分，是一個表裡不一的小人。

人物介紹 7

納蘭容若

★廣東巡撫，武功高強，是黃飛鴻可敬的朋友與對手。雖然是個滿州官，卻很敬佩黃飛鴻的為人。

後，便可以升級。遊戲剛開始時，黃飛鴻的基本功夫十字拳與絕招無影腳的威力並不會有太大的差距，等到等級比較高之時，無影腳的威力會愈來愈大，其殺傷力將會使玩家享受到充分的升級樂趣。

雖然以 RPG 的角度來看，由於缺乏許多 RPG 的要素，使笑傲江湖淪為一個失敗的 RPG 作品，但其精彩的動畫卻仍獲得很高的評價，目前軟體世界在製作黃飛鴻時，除了著手增強各 RPG 的要素外，也正趕製開場與結尾兩段動畫，但為了顧及整個遊戲的平衡度，動畫並不會占去硬碟太大的空間，製作單位預設的理想硬碟容量是不超過 20MB。由於目前的製作狀況仍無法估算出正確的出片日期，但極有可能是在明年年初發行，作為軟體世界的賀歲大作。

到目前為止，演過黃飛鴻的人可真不少，其中比較具有代表性的大概有三個，第一個是香港老牌演員關德興，他在黑白片時代演黃飛鴻曾轟動一時，奠定了以後黃飛鴻高知名度的基礎。第二個是李連杰，他以華麗的招式與不凡的身手將黃飛鴻詮釋得淋漓盡致，第三個則是譚詠麟，他走的是搞笑的路線，而現在，就要讓玩家來當這第四個了！相對於關德興演黃飛鴻時的樸實木訥、李連杰的英氣逼人以及譚詠麟的幽默風趣，不知由玩家來扮演黃飛鴻會是什麼模樣？答案就快揭曉了，請耐心期待吧！

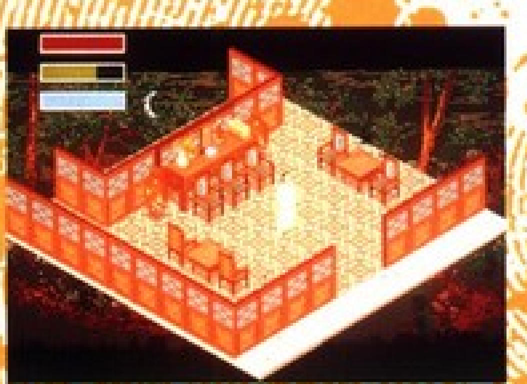


不凡架勢造就了黃飛鴻無敵的票房威力。

内容物豐富的華麗場景！

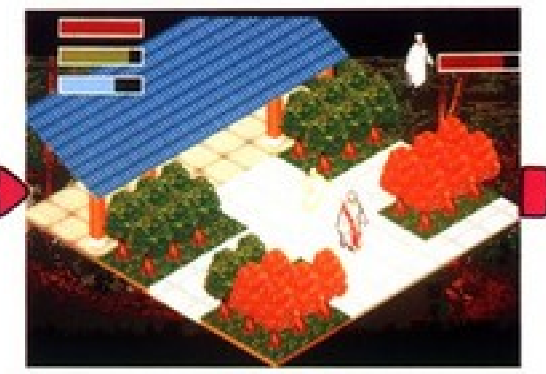
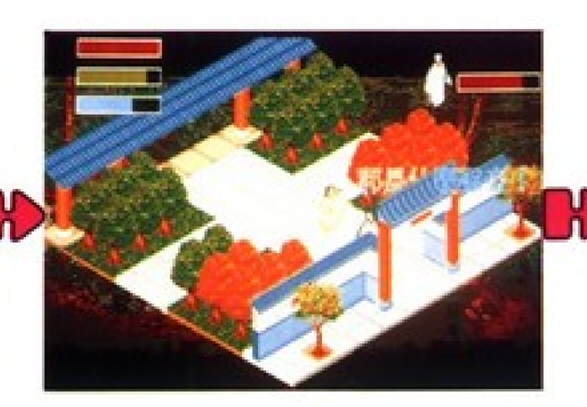






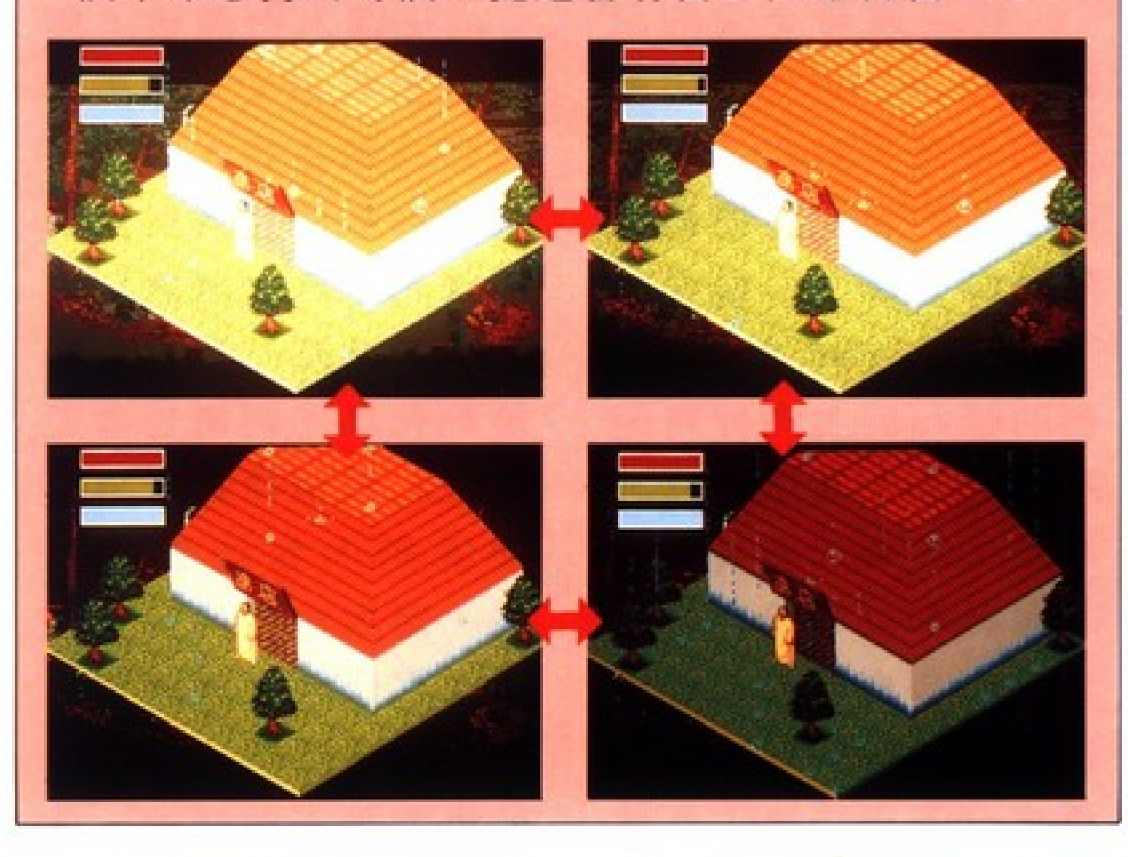


威力強大的佛山無影脚

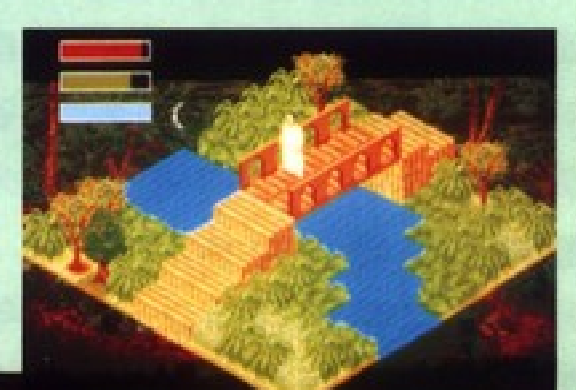

眞實的時辰與天候系統！

遊戲中設計有日夜交替的時辰系統，接近黃昏時天色會越來越暗，到了午夜則幾乎漆黑一片，另外也將大自然的天侯考慮在內，天氣不好的時候會下起雨來，而且還會愈下愈大，到了天候十分惡劣的時候，竟還會有雷公出來打雷呢！



多層次的高度系統！

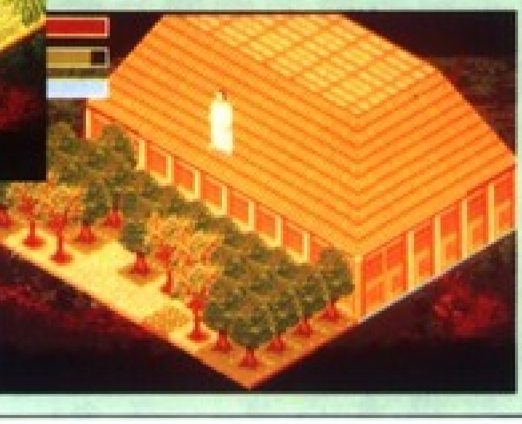
爲了模擬出一個眞實的RPG世界，在製作地圖時，製作單位採用了計算頗爲複雜的多重高度系統，房子可以分爲上下兩層，在樓下時可經由樓梯直接走到樓上，而非一般計算較簡單的淡入淡出手法，因此對戰時可以和敵人由一樓打到二樓，或是從橋上打到橋下，是相當難得的遊戲體驗。





↑要爬上數層的階梯才能站在橋上。

↑在水裡也能打哦！

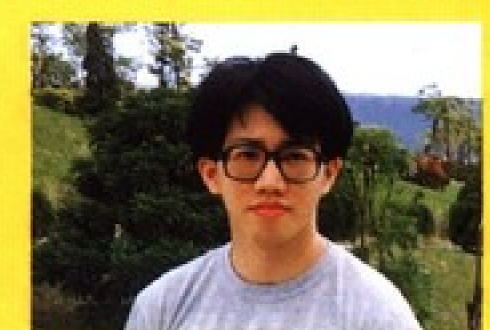


→咦！黃飛鴻跑到屋頂上去了！

製作群檔案



↑軟體世界台北工作室：這裡是全國最大的工作室，不但建築宏偉、也是人才薈萃的地方。目前的編制共有程式師、美工共數十名，可說陣容龐大，中華職棒就是在這裡「生」出來的哦！



↑倪自強：程式設計師，曾任軟體世界BBS站長，與趣是看書和女朋友約會。科班出身，功力不錯哦！



↑王道行：從照片可以看得出來他是個很酷的美工，目前負責黃飛鴻物品、地圖的繪製與編排。另外人物打鬥的招式也是由他負責，所以走過他身邊時，千萬要小心他的無影腳哦！



↑許美惠：美工人員，負責黃飛鴻的動畫與人物造型，喜歡聽音樂、看漫畫，目前正努力的「刻」那一千零一張的動畫畫面，苦哇！

射鵰英雄傳



軟體世界費時一年完成的武俠冒險大作！

這個由金庸小說射鵰英雄傳所改編的冒險遊戲，動用了八十多幕的場景、七十多個角色登場來演出郭靖與黃蓉一生動人的奇遇，其忠於原著的劇情，加上遊戲中簡易的滑鼠介面與圖形指令，可說爲國人自製冒險遊戲創下了一頁新猷。

■類　　別：冒險
■出版公司：軟體世界
■容　　量：20MB
■發售日期：預定10月10日發行

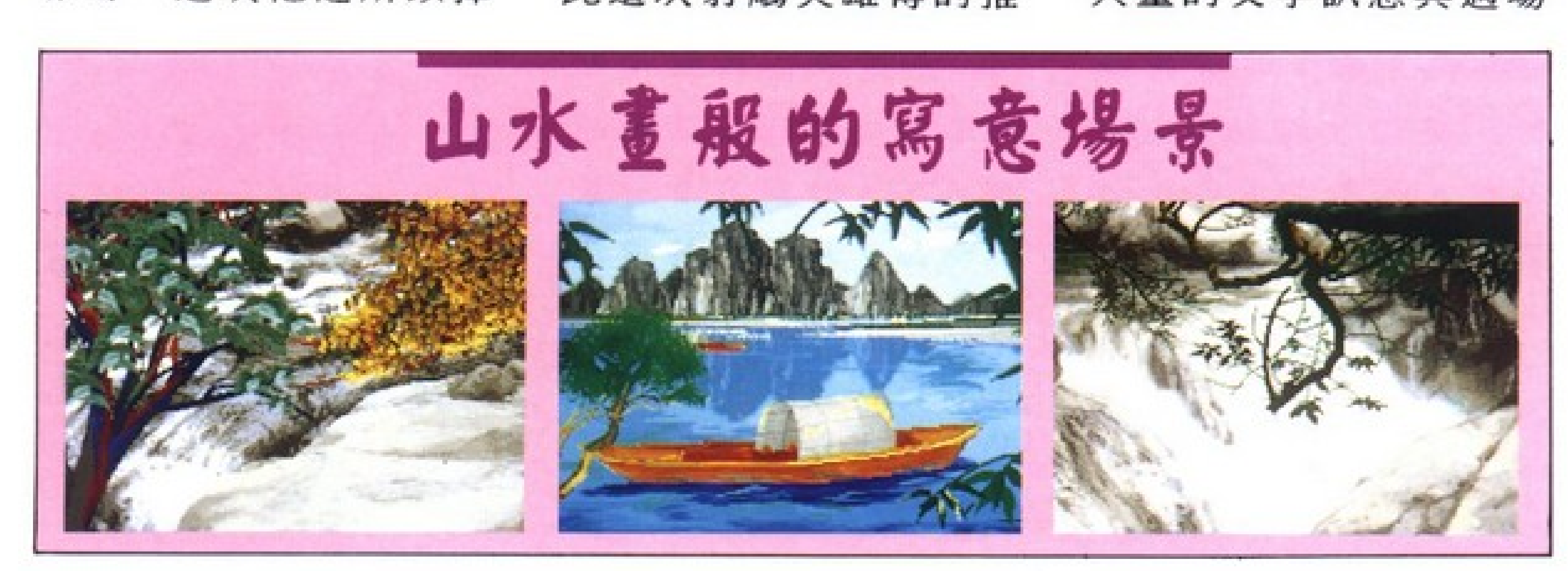
在玩完笑傲江湖後，相信有不少的「令狐沖」仍在期待著東方不敗的登場，不過在多事的武林中，一切可說是瞬息萬變，往往一眨眼間就改朝換代了，東方不敗就是因爲製作單位正忙著修練葵花寶典，而趕搭不上金庸武俠小說改編遊戲開往軟體世界的下一班列車，只好眼睜睜的看著別人插隊了。仔細端詳，原來這個插隊的人也頗有來頭，一招降龍十八掌竟打得韋小寶、張無忌、段譽等人甘心先讓出令狐沖接班人的寶座，相信消息靈通專門包打聽的玩家已經知道他姓啥名誰了，他就是一代大俠兼射鵰英雄的郭靖，這次他之所以捧著一套射鵰英雄傳重出江湖，無非是想要技壓群雄，來吸引一些喜歡冒險遊戲的玩家的眼光。

軟體世界耗時一年，終於完成了由金庸小說改篇的第二部作品——射鵰英雄傳，這個要佔掉硬碟20MB空間的冒險遊戲，格局不可謂不大。尤其八十幾幕的場景，加上七十幾個角色登場演出，規模之大，堪稱國內自製遊戲之首見。尤其目前國內自製遊戲的市場，大多被RPG類型的遊戲所壟斷，大家一窩蜂的做RPG，很少有人會爲喜歡冒險遊戲的玩家設想，做出一套夠看的AVG來讓玩家玩玩，因此這次射鵰英雄傳的推出，不但能讓國內玩家有個不同的選擇機會，也是遊戲製作上的大膽嘗試。

看過原著小說的玩家，相信對劇情的大概都很清楚。針對沒有看過小說的玩家，遊戲在開場時安排了一段長達十分鐘的DEMO來交代故事的緣起與主角郭靖的身世，其大意是描寫郭靖之父郭嘯天與楊康的父親楊鐵心和全眞七子之一的丘處機的結識過程，以及後來郭嘯天與楊鐵心不幸遇害，丘處機與江南七俠分別將年幼的楊康與郭靖收爲弟子，並立下十八年後兩人在嘉興比武來較量師門武學的高下的誓約。這一段DEMO除了使用了大量的文字訊息與過場動畫外，最大的特色是搭配了全程語音，相當值得一聽。

在進入遊戲後，劇情直接跳到十八年後，這時在蒙古長大的郭靖會依約前往嘉興比武，場景也一路由張家口直到中都北京，最後會到達桃花島，劇情也會暫時在此做個總結。爲了使遊戲內容能忠於原著，遊戲中使用了大量的文字訊息來做劇情的過場，小說中的人物對話也盡量不做修改。另外，在安排謎題時也得特別小心是否會因離題太遠而破壞了原著中精彩的劇情，所以謎題的設計大多抽取原著中的某一事件來做發揮。例如，在小說中有提到郭靖將汗血寶馬贈與黃蓉，自己再前往張家口的馬鋪買馬趕往中都北京這段劇情，其中買馬這檔事雖然在小說中一筆帶過，但在遊戲中可不那麼簡單，你必須費點腦筋才能買到小說中的那匹馬，然後才能到達中都。

山水畫般的寫意場景



操作完全支援滑鼠並採用圖形化的介面，因此動作選單在螢幕下方一字排開，其指令相當容易瞭解，例如，眼睛的圖形就代表觀察、手指的圖形就代表物品的操作、磁片的圖樣則是存取進度。另外，物品選單並不包含在動作選單之內，而是獨立出來擺在動作選單之下，而且也是採用完全圖形化的作法，所有的物品的形狀、外觀也都一目了然，因此操作物品時便不必像一般的冒險遊戲還要先打開物品選單那麼麻煩，可以直接選用，其操作方式可說相當的簡便。

射鵰英雄傳是作者李國彰先生繼如來金剛拳傳奇之後的又一冒險力作，當初在製作如來金剛拳傳奇時，最傷腦筋的就是劇情完全要靠他自己一個人來構思與安排，創意上的盲點很難突破，因此有不少玩家批評如來金剛拳的劇情太短，而現在射鵰英雄傳有了原著小說為後盾，在劇情的掌握上不但容易多了，製作時也能在圖形與介面上多下一點功夫，其目的是使射鵰英雄傳能展現出與如來金剛拳傳奇完全不同的風貌。以目前的成果看來，射鵰英雄傳擁有親切的圖形操作介面、中國風味十足的場景、以及金庸筆下動人的劇情，再加上精心設計的謎題，應該能讓喜歡冒險遊戲的玩家玩上好一陣子了！

桃花島上比武招親

話說西毒歐陽峰為了其子歐陽克與黃蓉的婚事，當面向東邪黃藥師提親，北丐洪七公也攜其弟子郭靖前往桃花島，展開一段招親比試……



●歐陽克：岳父大人在上，請受孩兒一拜！



●黃藥師：許久不見，歐陽兄的琴藝果然沒有退步！
●歐陽峰：好說，好說！



●黃藥師：躲在樹後的小子，給我出來！



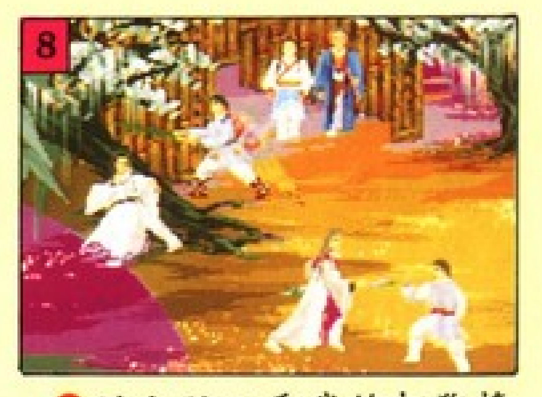
●洪七公：這個楞頭楞腦的小子郭靖，就是我的徒弟！
●黃藥師：哈，你這老小子不但沒死還收了個好徒弟！



●黃藥師：你們兩個都要提親，我卻只有一個女兒，不如來段比試吧！
●洪七公：好，就由我來試試歐陽克的身手！
●歐陽峰：郭靖，讓我教你幾招！







●洪七公：看我的打狗棒法！
歐陽峰：小心我的蛤蟆功！



●歐陽峰：老乞丐，你這徒弟果然嫩了一點。



●黃藥師：這一場勝負已定，現在進行下一場吧！

作者小傳



程式設計師，負責射鵰英雄傳的編劇、設定、程式的工作，是國內少數會玩會寫冒險遊戲的強人之一，因此綽號「強哥」。早期的作品如來金剛拳傳曾得過金磁片獎第二名，在做完射鵰英雄傳後，卻獲得國防部的「垂愛」，現已在軍中「冒險」了，悲劇啊！

萬里長城—邊城奇俠

一套輕鬆好玩而不刁難的RPG

萬里長城——邊城奇俠是龍緣科技的創業之作，這個日式風格的RPG，有著中式的劇情和簡易的介面，加上親切的提示與輕便的戰鬥系統，使其成爲一個容易上手的遊戲，難度適中，特別適合初入門的RPG玩家。

■類　別：RPG
■出版公司：龍緣科技
■容　量：14MB
■發售日期：10月26日

當大家正對龍緣科技這個名字感到陌生的同時，這家剛成立不到一年的軟體公司卻已準備推出他們的第一個作品——萬里長城之邊城奇俠了。由於採用640×480 16色的模式來製作遊戲畫面，使邊城奇俠帶有濃厚的日本遊戲色彩，尤其在高解析度下的SD的人物造型，還有畫面的配色，都帶給玩慣 320×200 解析度、256色配色遊戲的玩家一種不同的感受，這種日本遊戲風格的移植，爲的是使國內的玩家能到和玩日本遊戲一樣的樂趣。當然，爲了顧及本土化與普及性，邊城奇俠採用全中文製作，並在遊戲內加入了許多容易上手的設計。

話說自盤古開天地以來，天地間龍族的領袖——龍神就不斷地與黑魔王展開一場正義與邪惡的對抗。到了秦始皇時代，黑魔王控制秦始皇，命其焚書坑儒，並廣收天下兵器鑄成十二座金人，爲了打敗龍神，黑魔王策動十二金人與龍族展開一場大決戰，龍神因一時大意被黑魔王封入長城底下，危急之時，將龍女紫萱推出戰場之外，卻被九陰鬼母所發現，將龍女打入一口黑木棺中封凍起來……

兩千年後，現代人物李莫奇無意中觸動黑木棺，救出龍女紫萱。經由時光轉移回到秦始皇時代之萬里長城。其目標在尋找傳說中的神器——龍紋寶鼎，用以衝破魔界力量，救出受困的龍神，且一併揭開秦始皇修築長城，廣收天下兵器鎔鑄十二金人，搶奪寶鼎的陰謀。

在遊戲中，玩家扮演的是李莫奇這個角色。爲了幫助李莫奇早日達成斬妖伏魔的神聖任務，遊戲中有許多親切的小設計。例如在遊戲一開始的對話中，會有人告訴你鍵盤的操作方式；在關鍵的時刻，訊息中也會提供你攻略的提示，來暗示你該對什麼物品作某些特定的動作。另外，有一個很有趣的設計是——在畫面上如果有寶箱沒有開，這時寶箱會一開一合來提醒你別忘了搜刮一番。

整體看來，邊城奇俠是一個容易上手的RPG，不用看手册就可以很快地進入狀況。雖然如此，手册中也準備了一百頁的攻略地圖來幫助玩家玩完這個遊戲。在去除了許多繁複的RPG要素後，邊城奇俠留給玩家的是一個輕鬆簡明的架構，這似乎也吻合了龍緣科技的成立宗旨——創作出一套輕鬆好玩而不刁難的RPG，至於市場接受度如何，則有待各位玩家來考驗了！

青雲龍將　巫龍察



▶壯烈犧牲，令人感傷的劇情！

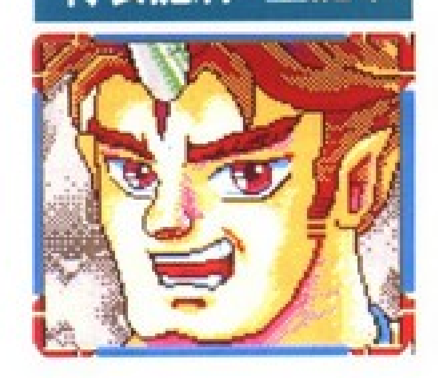
遊戲中期，爲了取得雷電封印，青雲龍將巫龍察壯烈犧牲，雖然取得了封印，卻要失去一個得力的伙伴，劇情的安排令人無限感傷……



主角 李莫奇

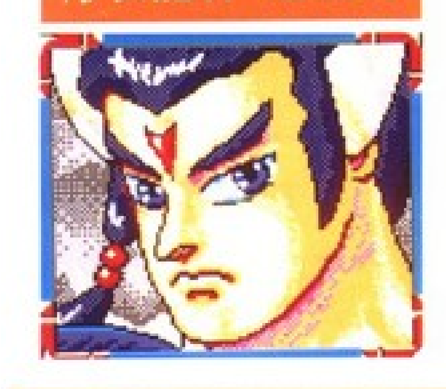
平酷族的後代——平時很酷，有時酷得平平。由於父親是個國際知名的古物考古專家，所以時常接觸到一些稀奇古怪的東西，甚至因此陷入意想不到的冒險故事之中。

青雲龍將 巫龍察



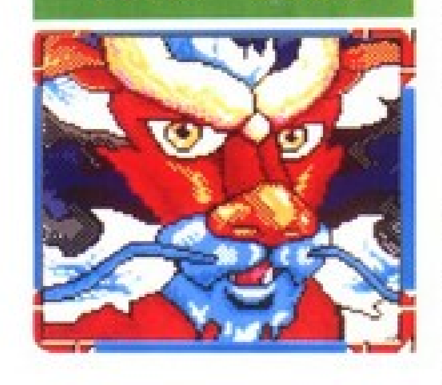
龍族戰士，十八般武器樣樣精通，智勇雙全，個性沉穩幹練，時常與率性而爲的李莫奇發生小磨擦，但是私底下卻又非常讚賞李莫奇的開朗，可說是非常矛盾的一個人。

彤雲龍將 蕭龍豹



龍族戰士，臂力甚強，作戰時特別喜歡使用重兵器，爲人憨直熱情，雖與其他戰士失去聯絡，卻一直掛心龍族的任何可能消息，是最後一個加入隊伍的伙伴。

神獸 麒麟



傳說的五大祥獸之一，被人間的走獸尊爲萬獸之王，一千年出現一次。體型大小變化自如，不用吃任何食物，只需要吞吐空氣就可自在地生活。大禹治水時，曾接替龍神工作，挑起開山破峽的重擔，隨後就不見蹤影，令人捉摸不定。

主角與其出生入死的伙伴：



龍女 紫萱



龍神的掌上明珠，奼紫的髮絲即是身爲龍族公主的象徵。性情溫柔中略帶嬌蠻，雖然也是龍族戰士之一，武功卻不怎麼高強，攻擊法術也不夠凶狠，但是療傷及回復法術的高明程度，卻不得不叫人嘆服。

靈巧方便的作戰系統！



遊戲畫面是隨著主角上下左右四方向的移動來捲動，在原野上的戰鬥以事件安排出現，在迷宮中才有踩地雷式的隨機敵人出現。戰鬥開始時，切換爲戰鬥畫面，隊伍成員的肖像各佔畫面的一個角落，敵人則在戰鬥畫面的中央，在畫面上可以看見敵人的生命點數以利於戰略的安排。由於各個角色擅長的技能不同，在戰鬥前可事先定好各角色的攻擊模式，再利用自動戰鬥來避免重覆下指令的困擾，在面對比較弱的敵手時，可以下達總攻擊的指令來一次解決所有的雜兵，省去玩家不少的攻略時間！

製作群介紹



溫世義先生

龍緣科技負責人，目前雖屆不惑之年，卻保持著一顆愛玩遊戲的童心，創業之初就立下了「只作RPG！」的宣言，請玩家拭目以待。



詹浩博先生

電腦工程碩士，負責遊戲的主程式與遊走系統，他說：請相信做遊戲的人不會變壞（其實是沒時間變壞）。各位女讀者，請大膽來信吧！



傑迪詹先生

企管碩士，負責替製作群安裝電源，爲了違城奇俠，可說已經賭上了身家性命！唉！可憐啊！



邱嘉慧小姐

美麗大方，負責遊戲的地形繪製與編排，不錯哦！

風塵三俠——金箭使者



繼頗受歡迎的天外劍聖錄後，漢堂資訊再度推出這個風格迥異的中文RPG——風塵三俠之金箭使者。這個外表看似平凡的RPG，劇情卻有如天馬行空般略帶花俏，操作方式簡便容易上手，沒有驚人的動畫，因此遊戲只佔硬碟約4MB的容量，是一注重遊戲內容與營造氣氛之RPG。

■類　　別：角色扮演
■出版公司：漢堂資訊
■容　　量：4MB
■發售日期：預定10月10日

目前國內自製遊戲的市場可說是一片百家爭鳴、熱鬧滾滾的景象,就以目前最流行的武俠題材來說，除了軟體世界出版的金庸系列外，用得最多的應該是漢堂資訊了，雖然漢堂出版的第一個RPG武林奇俠傳，因爲畫面捲動速度太慢的問題而使市場的反應沒有預期中的理想，之後由大宗師工作室製作的決戰皇陵也有同樣的問題，直到由LORD JEAN 與YMJ耗時十八個月「賣命製作」的天外劍聖錄推出之後，在各方面的表現還算理想，終於獲得了不少的迴響，目前也擠進了排行榜的前十名內。

整體來說，這三部作品都是屬於傳統式的武俠RPG，劇情比較一板一眼而不帶戲謔，現在，漢堂資訊打算讓喜歡武俠RPG的玩家換換口味，改走比較俏皮活潑的路線，因此第四部作品——風塵三俠之金箭使者便多少帶了一點「無厘頭」的味道了。

雖然說是「無厘頭」，但是主角卻不是周星馳（價碼太高，請不起！），所以只好找來三個還算幽默、逗趣的年輕人來演這齣武俠戲碼，這三個人分別是自命不凡的陳陵、人如其名愛漂亮的玫瑰，以及好打抱不平愛惹麻煩的高秋，由於他們剛好是同門師兄妹，因此上一代的恩怨便不得不延續到他們的身上，雖然上一次由他們的師父與師叔所組成了風塵三俠打敗了萬惡的金箭使者，但是當金箭使者的傳人再現江湖時，這筆帳便不得不算在他們頭上了，於是三個初出茅廬的小伙子，在無意中得到兩支金箭後，便不知不覺的踏入險惡的江湖陷阱中了……。

遊戲的主畫面採用是640 × 350 16色的模式，解析度比一般使用320 × 200 256色的中文遊戲要高，因此中文訊息的字形看起來還算不錯，一旦進入戰鬥場面，畫面切換爲320 × 200 256色的模式。遊戲進行時，三名主角以上下左右四方向來移動，畫面也因而隨著角色的移動而作四方向的全螢幕捲動。遊戲所採用的介面系統與一般日式的RPG類似，只要按下空白鍵，遊戲選單便會出現，而且指令也簡化成內力、道具、裝備、強度等四個指令，只要利用上下鍵加上空白鍵來選擇即可，操作方式可說是相當的簡便。

風塵三俠的作者林仁川，畢業於中央大學機械系，曾在勇者鬥惡龍Ⅰ、Ⅱ中擔任設定、美工與地圖編排的工作，到目前爲止已經累積了六年的遊戲製作經驗，最近除了風塵三俠外，也參與了精訊公司勇者鬥惡龍Ⅲ的製作，因此風塵三俠也稍微帶了一點勇者鬥惡龍的味道，同樣是注重遊戲的感覺，而不以花俏的噱頭取勝，據林仁川表示，風塵三俠就是想以平凡的外表，創造出他理想中的非凡遊戲效果。

目前精訊公司所製作的勇者鬥惡龍Ⅲ，由於移植版權尚未談妥的關係，可能會延遲發行一段時日，而風塵三俠之金箭使者，原本預計八月底發行，但爲了維持遊戲感覺的一貫性，目前正在把原本戰鬥畫面中的眞實比例的角色造型，改成與遊戲主畫面相同的SD造型，因此可能要延到九月下旬才能正式上市，等待以久的勇者迷不妨可以先玩玩這個遊戲哦！



精彩有趣的戰鬥



戰鬥畫面的安排採用敵上我下在螢幕上對峙的方式，因爲顧及320×200 256色模式下，中文會變得又大又醜的先天缺陷，因此除了戰鬥選單內的中文字外，所有的戰況完全以動畫來表示，而不以「×××被擊中了，受傷××點」之類的中文訊息來報告戰況，因此在戰鬥時可以清楚的看見主角揮劍上前砍殺敵人，或是一團火球襲來把主角打的頭昏腦脹的動畫，相當的有趣。

旅途中的店家










客棧：這裡是讓你付錢休息的地方，只要住上一夜，就可以恢復所有的內力和體力。▼



▲雜貨店：在這裡可買到一些符咒或藥品之類的道具，有的甚至也賣炸藥，對戰鬥相當有用。



藥局：這裡是醫療治病的地方，偶爾來這裡走走，有時也會得到一些重要的情報。▼



▲武器店：購買武器防具的地方，主角擅用的劍、匕首、手套都可以在這裡買到。

貼♥的小設計



房屋也有考慮到陰影的設計，當主角走過房簷下時，身上也因光線的投影而由暗轉明。

逗趣的劇情



由於主角之一的高秋不幸被金箭使者嫁禍，竟被誤爲採花大盜，而慘遭衆人「圍毆」，這時陳陵必須施展高度的演技，假裝也是金箭使者的仇家，藉以突破衆人的包圍來救高秋，在欺騙衆人成功後，陳陵心中「暗爽」的樣子，不禁令人莞爾。





台軟科技的轉型力作。在推出了幾個以美女掛帥的智育型養眼遊戲之後，台軟科技這次爲玩家營造出了一個和以往完全不同的遊戲環境。遊戲中使用的3D立體動畫引擎並加入了RPG成分，使魔王迷宮成爲一集德軍總部與地下創世紀兩者優點之大成的作品，其構想雖非創新，但仍爲國內自製遊戲技術上的一大嘗試。

■類　　別：立體RPG
■出版公司：台軟科技
■容　　量：5MB
■發售日期：預定10月中旬

一提到3D立體遊戲，就難免會與一些國外大廠聯想在一起，如地下創世紀、勇士傳奇、德軍總部等等。台軟科技在推出了立體魔術方塊、羅宋杜鵑窩、美女拳、四玲瓏、超級小瑪琍、四川麻將等六個以美女爲號召的智育遊戲後，首次嘗試製作3D立體遊戲軟體。由於虛擬實境（VR）的遊戲是未來遊戲的流行趨勢，所以各大遊戲軟體公司無不卯足全力開發相關軟體。但因涉及的技術比較複雜，所以目前國內仍尚未有相關產品上市。因此，這套由台軟科技所開發出的3D立體遊戲軟體，就更受矚目了！

魔王迷宮可說是一部結合RPG與冒險動作遊戲於一身的作品，玩者不但要在幻想的世界中解謎尋寶，還要在遊戲所模擬的3D立體實境中與惡魔廝殺、纏鬥。既然是RPG，免不了有故事背景與任務。遊戲大綱爲描述古世紀時代，人鬼神共處於一個世界。當時由於有八位神仙治理世界，所以人鬼神三界能相安無事，和平共存。

隨著時間的流逝與人心的渙散，導致魔界興起，進而奪取維護三界和平的八顆星界石，並建造了八座迷宮，由魔王身邊的八大護法監守，從此奴役人類、控制人類，身爲主角的你就是解救人類、消滅魔王的唯一希望。在進入魔王迷宮前，你必須找到八顆星界石，這八顆星界石散佈在十六個迷陣與八大迷宮之中，你必須克服種種困難去尋找答案，才能找齊所有物品，進而斬妖除魔！

在看過遊戲畫面後，眼尖的玩家可能已經發覺魔王迷宮和德軍總部WOLF 3D的長相頗爲神似，這是因爲兩者同樣使用3D立體透視的數學演算方式，使這兩個遊戲的畫面都相當的流暢，人物的移動也很迅速，因此玩起來的感覺很相近，但仔細一看，魔王迷宮除了擁有和德軍總部相似的3D架構外，還加入了許多RPG的成分。例如魔王迷宮就允許你和NPC對話來搜集訊息，而對話是採用關鍵字的方式。也就是你可以從對話當中得到一些關鍵字，然後依據這些關鍵字，打破砂鍋問到底，直到你不想再問爲止！

另外，在物品的處理方面，由於魔王迷宮設定的物品比德軍總部多，一般RPG中常見的寶劍、弓箭、藥草、符咒、秘笈等各式物品都包含在內，因此在撿拾物品時，就不像德軍總部只要踩過物品就算撿起來那麼簡單了，玩家必須把畫面上的物品用滑鼠拖到物品欄中，操作方式有點像地下創世紀，而要使用物品時，則需再把物品拉到裝備欄中，諸如此類的動作，大多只要按一兩個滑鼠鍵即可，不過如果要避免戰鬥時手忙腳亂的困擾，最好同時使用滑鼠與鍵盤來操作。

爲了避免玩家在迷宮中迷失了方向，遊戲特別設計了自動繪地圖的功能，隨時都可以查詢你所在的地點與方向，這倒是蠻體貼的設計！在出版了許多以美女爲號召的智育遊戲後，台軟科技這回終於換下了衆家美女，改讓各魔王粉墨登場，使這個新型態的作品—魔王迷宮帶給人一種耳目一新的感覺。



闖盪魔王迷宮中，你必須打開一扇又一扇的門來探索所有的未知區域，除了開門時的嘎嘎聲外，小心被躲在門後的妖怪嚇著了。



小心躲在門後的妖怪！

自動繪圖功能

在迷宮中追逐、躲避妖魔鬼怪之際，匆忙中失去方向感而忘了自己身在何處可說是家常便飯，這時只要按下地圖選單，螢幕便切換爲地圖畫面，所有逛過的地方以藍色區域來顯示，你目前的位置則以白色的光點來表示，對患有廣大空間迷路症的家可說助益不少。



與NPC對話

利用關鍵字的對話系統來選擇適當的話題，是解開謎題與完成任務的關鍵。





在3D的擬眞空間中走動時，一不小心與怪物碰頭時，就免不了要來一場面對面的大戰，這時千萬不要遲疑，趕快拔出最強的寶劍或搭上你的弓箭，時而前進時而後退，善用地利來揮砍或射擊敵人，千萬不要以爲敵人會笨得待在原地當你的靶子，它可是一樣在找尋有利的空間來給你致命的一擊喔！一看苗頭不對的時候，最好腳底抹油利用地形地物的掩護逃走，待休息養傷完畢後再來重新打過。

如果不幸遇到殭屍大隊時，最好搬出暫時停止呼吸的功夫，避免吃眼前的悶虧，看著殭屍爲了找你忙著團團轉的，可是又可怕又可笑哦！

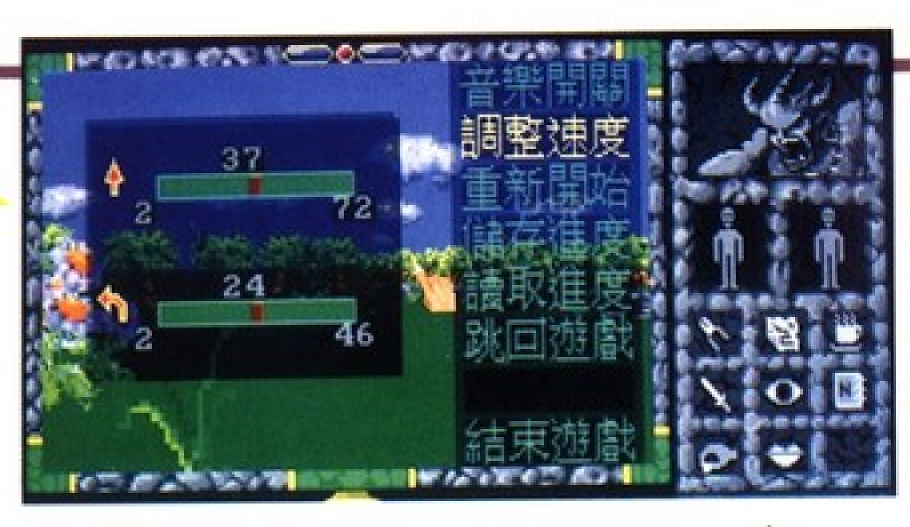






招呼到　怪物的身上
楚的看見　自己的長劍
地下創世　紀，可以清
，其作戰方　式很像
擬眞的3D戰　鬥畫面

調整遊戲速度！



由於使用純組寫成的3D動畫引擎與簡化的遊戲畫面，使人物的移動相當快速，必要時，可利用調速的功能來找到適當的遊戲節奏。

魔法門外傳 2
DARKSIDE OF XEEN



喜愛魔法門系列的玩家注意了，NEW WORLD COMPUTING公司繼魔法門外傳星雲之謎--Clouds of Xeen後，再度以獨立的劇情與結局推出魔法門外傳II-Darkside of Xeen。

■類　　別：角色扮演
■出版公司：軟體世界
■容　　量：14MB
■發售日期：預定10月21日

在星雲之謎裡，故事的開端是由連續好幾天相同的怪夢所引發的，在夢中有位名叫克洛多的老者，原來這些夢都是他所引發的，他想告知我們一件威脅到整個世界的陰謀，希望你能幫助他。一切的起因，是由於當時國王失散多年的兄弟——羅蘭的歸來所造成的。他慫恿國王找尋一種擁有傳送魔力的魔鏡，原來羅蘭歸來時，還帶回來一面魔鏡，而此面魔鏡即是傳說中的第六面魔鏡，羅蘭說：像此類的魔鏡還有五面，只是太重了而帶不回來。

而國王也頗爲心動，因此動員了大量的人力、財力瘋狂的找尋此面魔鏡，因而荒廢了國政，使得百姓陷於水深火熱中，怨聲載道。此時，克洛多發現事有蹊蹺，於是暗中調查羅蘭的行蹤，意外發現原來羅蘭是由邪惡的贊恩王所假扮的，其不僅擁有驚人的魔法，更懷有可怕的野心。但克洛多在做更深入調查時，不慎被贊恩王發現了，克洛多在不敵之下，被囚禁了，因此他希望有人能夠挺身而出，消滅邪惡的魔王，於是你召集了諸位熱愛冒險的夥伴，展開了旅程。

在完成了星雲之謎後，玩者是否發現還有許多地方進不去（如南方的人面獅身像）？而金字塔的用途又是什麼？座落在大陸四個角落的神祕機器爲何沒有作用？這些令人百思不解的難題隨著Darkside of Xeen的上市，而解開其神祕的面紗。Darkside of Xeen可說是延續星雲之謎的後半段故事，由於故事是發生在世界的另一端，所以也就被設定在一個新的環境。

所謂的Xeen原來是一個星球，其形狀是平坦的長方形，其正面即爲Clouds of Xeen，而反面則爲Darkside of Xeen。就在Xeen的守護者——PHRAOH將來往兩個大陸間的金字塔打開，讓兩個大陸間的使者能夠參加女王所主持的儀式時，邪惡的魔王阿拉瑪出現了，他不僅綁架了使者，更將PHRAOH和女王分別圍困在金字塔和寬堡鎮內。而阻止魔王阿拉瑪破壞世界陰謀的重責大任就落在你的身上了。

Darkside of Xeen並不是資料片，而是一套獨立的遊戲，因此載入時硬碟並不一定要有星雲之謎才能執行，如果硬碟沒有星雲之謎，載入完成後就是一套獨立的遊戲；如果硬碟原本就有星雲之謎，那將會結合而成World of Xeen，玩者將可自由往來兩個世界執行任務。

本遊戲有點不同於前代的地方，在於要進入Darkside of Xeen裡的城鎮時，需先取得通行證方可進入，而不是讓你隨便自由進出的。那玩者可能會想:「使用城鎮間的傳送術不就得了?」很抱歉！如果使用傳送術的話，頂多只能傳送至各城鎮的門口而已，最後還是得使用通行證。遊戲一開始玩者是身處於寬堡鎮內，而第一張通行證的取得是比較容易的，在城鎮外就可用購買的方式取得，但價錢並不是隊伍一開始有限的經濟能力所能購買的，因此要多賺點盤纏再出城，才不會進退不得。

玩過魔法門系列的玩家應該都知道，在郊外四處探險時，會遇到增加能力的井水、噴泉等，在Darkside of Xeen裡依然是如此。此外，剛進入遊戲時，和前代一樣會有冒險級、戰士級兩種困難度供你選擇，所以玩者應該會覺得很熟悉。而沒有玩過魔法門系列的玩家也不用擔心，魔法門系列就是以簡單輕鬆爲主，有別於創世紀系列的風格。Darkside of Xeen裡的謎題亦不會太難，如玩家能仔細的觀察四周環境，大部分的答案就在你身邊，不過有些謎題也蠻有深度的，需發揮一點想像力方能解

決。

此遊戲整體感覺起來比前作更複雜、更富挑戰性，且可算是有著圓滿結局的一套魔法門系列，喜愛RPG的玩家又有得忙了。

World of Xeen 天命合一的新世界

玩者如果看到了Darkside of Xeen的結局動畫之後，千萬不要以爲劇情就這麼結束了，如果再將星雲之謎載入的話，就可和Darkside of Xeen合併成World of X-een——新世界，如此便會有許多個別任務待你去執行，而一些神祕機器也會開始啓動運作。到最後結局，將可看到女王和王子的婚禮和其共同啓動結合兩個世界的機器之精彩動畫，到此整個遊戲眞正才算圓滿的告一段落。雖然，如將這兩個遊戲一起擺在硬碟裡，會佔硬碟不少空間，不過如此優美絕倫的動畫和豐富的語音，相信還是很值得的！



熟悉的操作界面

此遊戲整體上和星雲之謎類似，承襲了此系列的架構，如人物屬性的創造、戰鬥、施法等操作介面皆相同，不過全新的場景，新造型的魔王（還眞像假面超人）、超越前代甚多的音樂表現及每個城鎮皆有新的怪物待你去殲滅它們，而各式各樣的新任務也可讓你磨菇半天了。

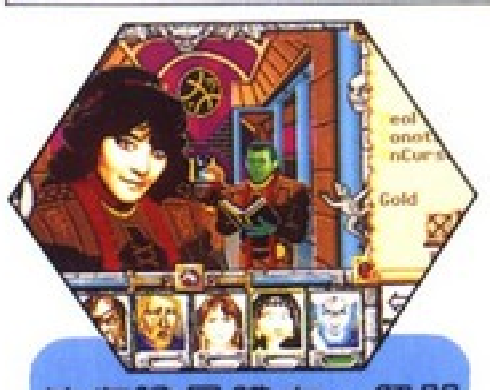


訓練場



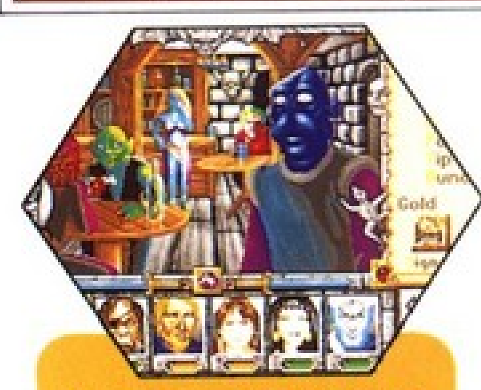
爲提升隊員經驗值之場所，不過所費不貲哦！

教　堂



恢復隊員體力、解咒或是解毒的場所，不過還是得付費，天下沒有白吃的午餐嘛！

客　棧

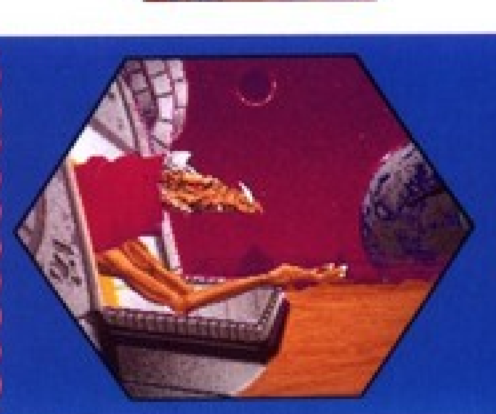
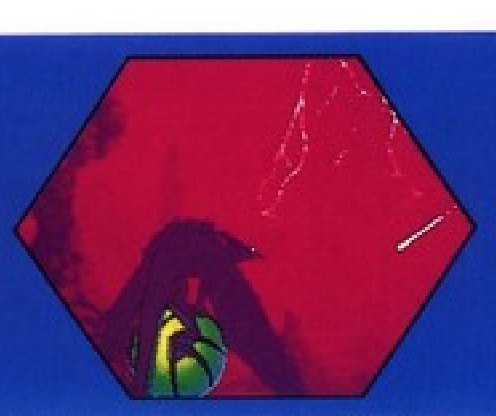


在此可補充隊員糧食，也可打聽一些小道消息哦！



繪製細膩生動的人物

很不幸的，在途中慘遭魔王毒手！

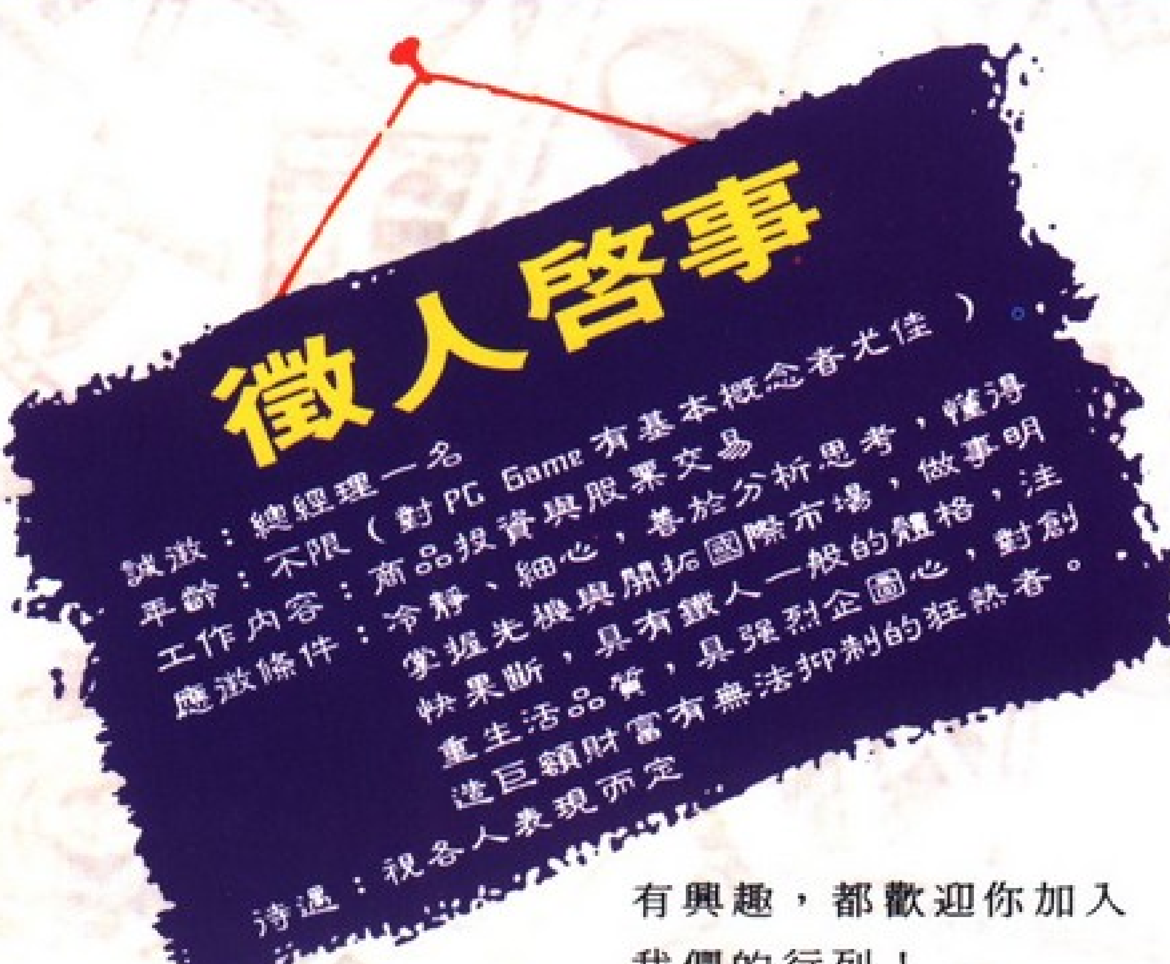




帶你實現成爲億萬富翁的美夢……

RAGS TO RICHES

- 類　　別：模擬
- 出版公司：軟體世界
- 容　　量：17MB
- 發售日期：9月16日



看了以上這則徵人啓示，你是否有點心癢難搔呢？在委曲求全多年，受夠了許多窩囊氣後，你是否想換個較佳的工作呢？……噢！請別害怕！我們不是損人利己的「老鼠會」，也不是吃人不吐骨頭的地下投資公司，而是向政府登記有案的正派投資公司，只要你對賺錢有興趣，都歡迎你加入我們的行列！



即使你對商業一竅不通也沒關係！這裏有設備齊全的辦公室，你可以利用電腦觀察股票、黃金、公債、石油等貨品的行情，並掌握適當時機，派遣股市交易員切入市場進行交易。辦公室內還有電子螢幕，隨時傳送市場的交易情況，電視台也會報導各項商品的行情走勢，供你做爲投資參考。

如果你的資本夠雄厚，你還可以在東京和紐約設立分公司，建立跨國的大企業，創造令人羨慕的億萬財富！

除了努力打拼外，適度的休閒也是必需的。你可以利用假日打打高爾夫球，或添購各項休閒用品，以增添生活情趣。

俗話說：「商場如戰場。」商場是現實而殘酷的，如果你的公司因經營不善而倒閉，你唯一的下場便是去睡公園，喝西北風了！由於這裏沒有太多法律的限制，因此你大可以買空賣空的方式賺取可觀利潤，甚至派遣商業間諜探取競爭對手的情報，只要能夠賺錢，任何可能的手段你都可以使用（但暗殺除外！）。

曾經以魔戒少年系列、星際爭霸戰風靡全球的Interplay公司，這次再度將商場競爭的激烈實況活生生的帶入電腦遊戲界，精密的AI，細膩的畫面，配上活潑動聽的音樂，有心向自己智慧挑戰的玩家們，千萬不可錯過這難得一見的模擬精品喔！



建立人脈關係

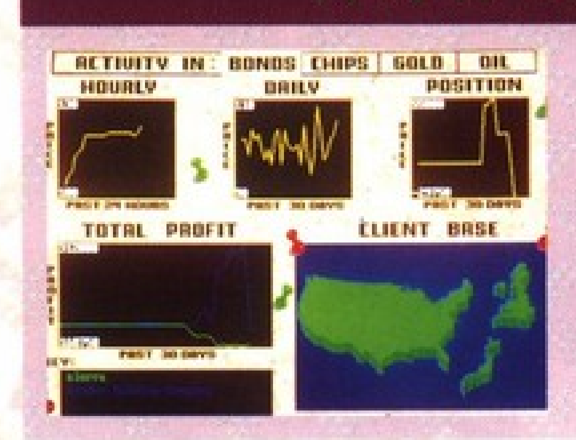
你可在餐廳結交許多富商巨賈，當你認識的人越多，所獲得的情報也會相對增加，對經商大有幫助。



秀才不出門，能知天下事

每天桌上的報紙和街上的報攤都會提供最新的消息，供你作爲決策參考。

暫時停止呼吸！



商品行情分分秒秒都在變動，把握適當時機進場，才有可能笑傲商場，獨霸群雄。當心！可別讓心跳「跌停板」了！

你的智囊團



以下這些人都是你的得力助手，但聰明的老闆應該懂得精簡人事，並知人善任，才能爲公司創造最大的利潤，您說是嗎？



祕書（*SECRETARY*）：我除了能幫你接聽電話，開發市場外，還能幫你留意證券交易委員會（S.E.C）的調查行動，是公司中不可或缺的人物哦！



儲備經理（*APPRENTICE*）：當你一個人忙不過來的時候，我就可以幫你分憂解勞了。



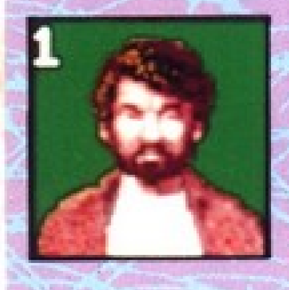
律師（*LAWYER*）：無論是證券交易委員會（S.E.C）或財政部國內收入署（I.R.S）的官員找上門來，只要有我在，一切都好辦！



會計師（*ACCOUNT*）：如果你需要人做財務管理，找我準沒錯！



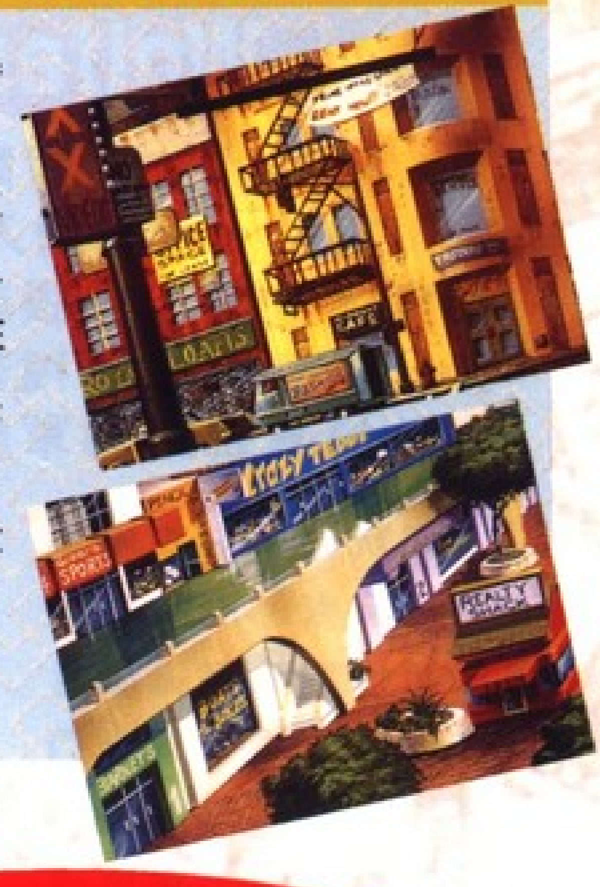
股市交易員（*PIT RUNNER*）：我們的頭腦最機靈，行動最迅速，是公司對外交易的先鋒部隊，也是公司的財神爺哦！



商業間諜（*INFORMAT*）：竊聽情報是我的專長，可以滲透到財政部（I.R.S）和證委會（S.E.C）和其他公司，讓你能夠掌握先機，或預作準備。

不同的時代舞台

本遊戲提供兩個時代舞台，你可以選擇1929年的紐約，在「經濟大恐慌」的陰影下力爭上游，創造奇蹟；也可在競爭激烈的'90年代大展鴻圖。多項特定的歷史事件，將對經濟景氣產生影響，也大大增加了本遊戲的挑戰性！



Let's Go Shopping！



財大氣粗的土財主是不會受人尊重的！如何善用財富，爲自己添購心愛的收藏品，才能提升生活品質，並名列世界十大富豪排行榜喔！

其他重要人物：



人力仲介員（*J.E.A*）：你需要招募新員工嗎？只要一通電話，服務馬上就來！



修女（*CHARITY*）：賺了大錢，別忘了捐款助人。上帝會保佑你的，阿門！



母親（*MOM*）：孩子！出外打拼，也要常打電話回家哦！如果錢不夠用，我可以借你，但記得要在一個月內還我哦！不然，要是被你老爸知道，我就慘啦！

德軍總部

Wolfenstein 3D

精彩的立體射擊遊戲！玩家扮演二次大戰盟軍情報員，大膽潛入納粹的總部。遊戲中3D的立體實境畫面、緊張刺激的槍戰，以及逼眞迫人的音效，營造出一種非凡的臨場感受，讓玩家有如置身於眞正的德軍總部中。

■類　　別：立體射擊
■出版公司：精訊
■容　　量：2.6MB
■發售日期：預定10月1日

早期玩過APPLE電腦的玩家，應該都不會忘記德軍總部這個老遊戲，想當年，玩家們手持匕首，單槍匹馬的闖入德軍總部，穿過錯綜複雜的迷宮，衝破一個個的檢查哨，在撂倒所有的納粹嘍囉以後，終於來到大魔王希特勒的辦公室前，那時心中的感動眞是無可言喻的。雖然當時的總軍總部只有單色的畫面，迷宮也只作2D平面的，連載入遊戲也得用錄音機慢慢地讀，一切都因陋就簡，但還是讓人玩得很起勁。

不到幾年的光景，目前的電腦市場已經是IBM-PC的天下，愈來愈大的記憶體空間與愈來愈快的CPU，使得程式設計師能在遊戲中變出更多的花樣，因此APPLE上的經典老GAME在搬到IBM-PC後，多能展現出一番全新的風貌，德軍總部就是一個很好的例子。而其最重大的改變，不外是運用了與地下創世紀類似的3D虛擬眞實（VIRTAUL REALITY）技術，使玩家能得到一個立體而眞實的遊戲環境，螢幕上呈現的是以玩家第一人稱視野爲基準的3D畫面，當玩家漫步於迷宮中時，四周的天花板、牆壁、地板也跟著旋轉或移動，宛如置身於眞正的德軍總部中。

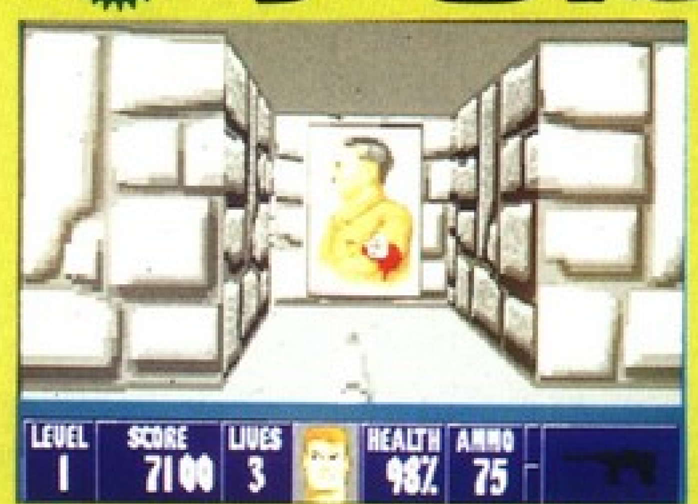
遊戲的時代背景設定在第二次世界大戰時，玩家則須扮演盟軍的情報員，潛入德軍重地來粉碎納粹統治世界的野心。遊戲依照任務性質而分爲六個章節，也就是六個關卡（或者說六座迷宮）。在接受任務後，玩家所要做的是突破一層又一層的迷宮，來打倒守在每個關卡最後的大頭目，然後劇情便會因而進入下一個章節中。

在遊戲進行時，操作可說相當的簡便，只要按上下左右四個方向按鍵就可以順利移動了。一開始，遊戲只給你一把手搶和8發子彈，在打倒敵人後，可以將其彈藥納爲己用。在隱密的迷宮深處，你可以找到火力較強的槍枝，最強的是可以連發的機關槍。在射擊時，敵人並不是呆呆地站在原地當你的靶子，他會跑來跑去閃躲你的子彈，因

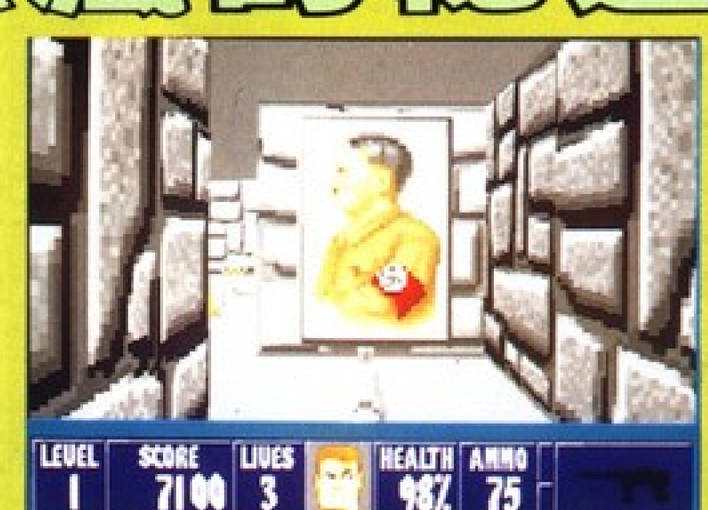


➡遊戲共分爲六個章節，每個章節的任務性質不同。在美國把第一章拿出來作試玩的SHAREWARE，國內正式代理發行的版本則同時擁有六個章節。

小心隱藏的秘道！



⬆要注意有畫像或旗幟的牆壁，用手敲敲看探探虛實吧！



⬆哇！牆壁後退，秘道出現了！



⬆好多的寶藏！這輩子用不完了！

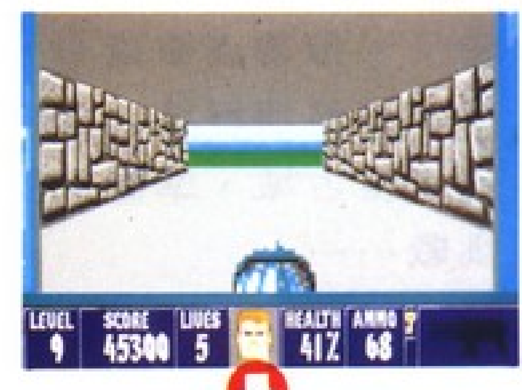
緊張的戰鬥 讓你玩得手心冒汗！

此開槍之前非好好的瞄準不可，否則一旦彈藥用盡，你就只好學藍波用匕首來作肉搏戰了。

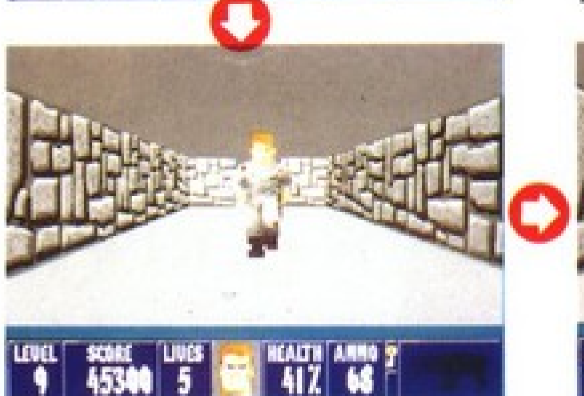
迷宮中走道可說是彎彎曲曲的，有時候敵人就躲在角落等你。在每一層的迷宮中，你必須找到通往下一層的電梯。一般來說，愈往下層迷宮的規模就愈大，敵人也愈多愈強。因此愈往下走可說是愈緊張刺激，爲了達成偉大的任務，往往殺得屍橫遍野，非常有殺戮的快感。到了最後一層，大頭目簡直勇得跟藍波沒有兩樣，不動一番腦筋是過不了關的。

德軍總部在美國是放在網路上賣的，製作公司 ID SOFTWARE 把德軍總部的第一個章節放在 BBS 站上免費讓玩家 DOWNLOAD 來試玩，如果玩後滿意且想繼續玩後面的五個章節，就必須塡好註册單，再把錢交給 ID SOFTWARE，才算「正當」的擁有整個遊戲。ID SOFTWARE 這種作法曾讓有些玩家誤以爲德軍總部是免費的 SHAREWARE，而在網路上大傳特傳，而使 ID-SOFTWARE 蒙受不少的損失。其實德軍總部只有第一個章節是 SHAREWARE，其他的章節都是有版權而且要付費才能使用的。在國內，德軍總部是由精訊公司來代理，預計在十月初發行，希望玩家們能有「使用者付費」的版權觀念，否則大肆盜拷只是殺雞取卵，不但影響遊戲公司日後製作遊戲的意願與水準，最後受害的還是玩家自己哦！

順利地脫逃！



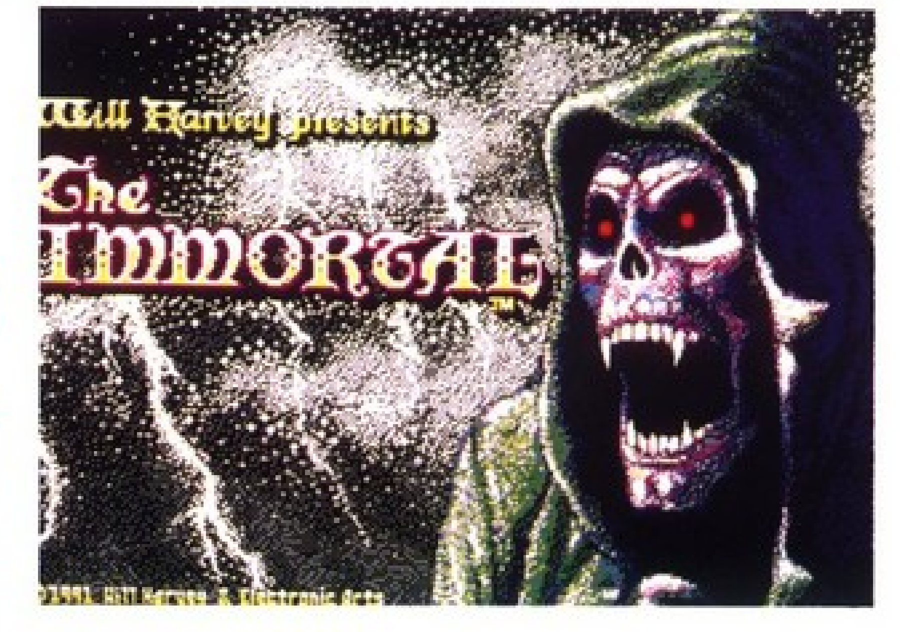
打敗最後的頭目後，主角順利地逃出 WOLFENSTEIN 堡，第一章的劇情到此告一段落，休息一下，整妥裝備，準備闖第二關吧！







永生不滅



EOA旗下的沙堡（Sandcastle）工作室繼小丑高爾夫（Zany Golf）後又一力作。擁有創新而細緻的遊戲和大型的即時戰鬥系統，以極小的容量可創造出比美一般硬碟需求極高的同類型遊戲的效果。堪稱是一個具體而微的動作冒險遊戲。

Mordamir是一位法力相當高強的魔法師，從懂事以來，你便一直和他生活在一起。Mordamir傳授給你許多威力強大的法術，並讓你認識到魔法的藝術與人生的真諦。他是你的朋友，你的好老師，你生命的主宰。你總希望將來能和他一樣，成爲一位濟弱扶危，受人景仰的魔法師。

在遙遠的地方有座Erinoch古城，由於遭到魔龍的攻擊而毀於一旦，已被廢棄達千年之久，近來盛傳城內仍有餘孽未除，爲了維護正義，Mordamir決定一探究竟，但卻就此一去不返。在某天晚上，Mordamir托夢給你，說他正被囚禁在Erinoch的地牢內，要你去解救他。所謂「養兵千日，用在一時」，帶著滿懷信心，你匆匆整理行裝，便來到這座古城，準備接受挑戰……。



以上便是EOA的動作冒險新作——永生不滅的劇情簡介。在遊戲中，你必須提防各式各樣不同的機關，並有許多怪物正準備「隆重」的〞招待〞你，因此你應該隨時做好戰鬥的準備，稍一不慎，你就會成爲衆妖魔的刀下亡魂！

永生不滅是由沙堡（Sandcastle）工作室所製作的，該工作室曾以製作過小丑高爾夫（Zany Golf）而聞名。這次，他們將以生動的動畫製作技術和頗具中古風味的音樂，引領你進入永生不滅的神秘世界中，作一番驚險，懸疑而刺激的冒險之旅！

■類　別：動作冒險
■出版公司：軟體世界
■容　量：600KB
■發售日期：？

危機重重的迷宮



在機關處處的迷宮中，你必須施展「凌波微步」的輕身功夫，才能躲過一劫，否則，下場就和我一樣……。

看我火球術的厲害！



除了近身肉搏外，如果你手邊有任何卷軸，也可施展法術，給怪物們一個迎頭痛擊！



一目瞭然的物品欄



你師兄 Dunric 的戒指

黃金，是你購買武器的基金

火球術卷軸，可對敵人造成較大的傷害

魚餌，非到必要不要輕易使用，否則，嘿嘿……你就有好戲看啦！

種子，是對付矮人族的秘密武器

各項物品均標有名稱，使用前也會顯示其用途，相當方便。



小心！別踩到地雷！



迷宮中佈滿了許多陷阱，唯有按圖索驥，才能趨吉避凶，安全過關，哎唷！我怎麼這麼「衰」？



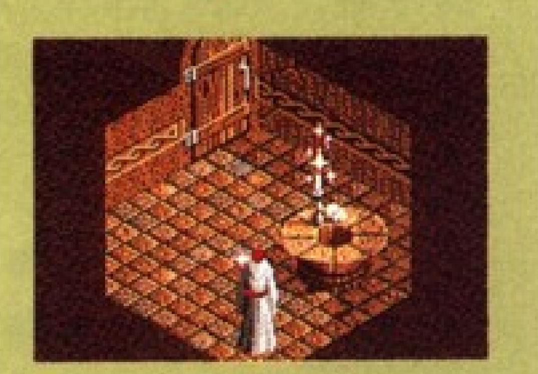
累了嗎？打個小盹兒吧！

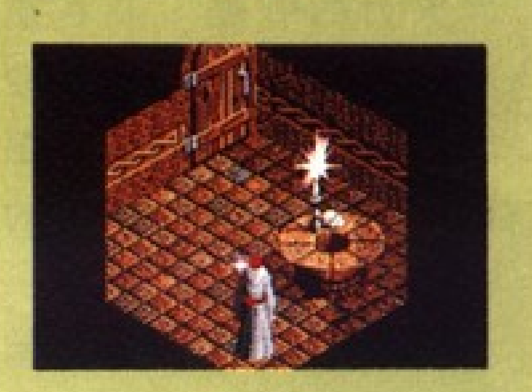


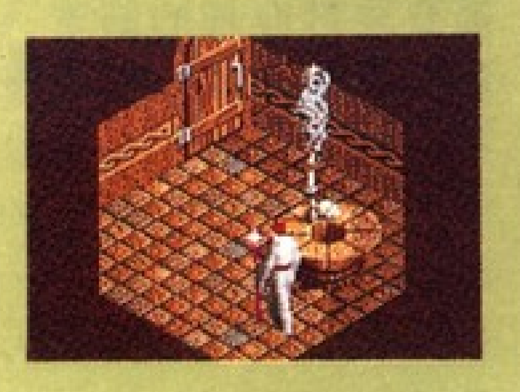
古城中的稻草堆雖然不是很舒適，但至少可以恢復所有的生命點數，唉！出門在外，講究不如將就點吧！



令人驚異的動畫效果









魔法師托夢的連續動畫，其效果可與「阿拉丁神燈」相媲美。



大型的即時戰鬥系統



你可清楚的看到對手與自己的一舉一動，受傷狀況也一目瞭然，激烈的戰鬥，令你無法喘息！

現代模擬系列

大海戰 1939-43北大西洋篇

ADVANCED SIMULATOR SERIES:GREAT NAVAL BATTLES - NORTH ATLANTIC 1939-43



以戰棋遊戲起家的SSI公司，發行了其第一個以海戰爲主的模擬遊戲－－大海戰。這個遊戲能使你親身經歷在1939－1943年發生在北大西洋的壯烈海戰，在遊戲中你將扮演一名艦隊指揮官，率領艦隊在北大西洋與敵人周旋，可充份考驗你在能力與智慧。在振奮軍心的軍樂聲和隆隆的砲轟聲中，充份的體會和感受一下，有著優秀傳統和分工精細的兵種－－海軍。

■類　　別：模擬
■出版公司：軟體世界
■容　　量：7.4MB
■發售日期：9月30日

在波濤洶湧的大海上，一支支擁有強大火力的戰艦，及在航空母艦甲板上蓄勢待發的戰機，爲了國家的生存，展開了殘酷無情的戰爭。

大英帝國－－這個擁有強勢海權的國家，藉由它強大的海上力量推展它的經濟。尤其是在工業革命時，強大的海權使它佔盡了優勢，強大的軍力與經濟實力使它的國力達到最高峰，殖民地更是遍及全世界，而有「日不落國」之稱。但在十九世紀末期，世界各國皆想在海上佔有一席之地，尤其是德國，更是野心勃勃，這對擁有海上強權的英國來說，是一個重大的挑戰。

如能有效掌握海權，方有機會統治全世界。海權可說是得到世界統治權之鑰，德國強大的鋼鐵工業和產量，奠定了其建造戰艦的基礎，而當時的領導者更是積極的擴充海軍，興建了各式戰艦，企圖取代英國這個海上第一強權的地位。

德國海軍快速的擴充，讓英國倍感威脅，雖其經由各種的經濟方式來打擊德國，但還是不足以阻礙到德國的擴軍，於是英國和法國簽訂了合約，撤回了駐守在地中海的艦隊，鞏固自己的勢力和確保自身安全。而德國雖迅速的發展了海軍，但缺乏正確的國家戰略，以致於其在海外竟無任何的補給基地，而無法創造出新的作戰契機。

西方盟國就是依靠掌握海權來阻止希特勒征服世界，而最重要的就是控制北大西洋。因爲，北大西洋另一邊的英國需要大量的物資支助以抵抗德國的侵略，若是海權一旦被德軍奪走，那大英帝國勢將崩潰，歐洲重獲自由的希望便遙不可及了。而德軍只要擾亂北大西洋的戰略局勢，且切斷英軍補給線便可達到其目的。

德國超級戰艦俾斯麥號的命運，就如同整個德國海軍的命運般，德國雖投資了大量的資源建造了各式的大型戰艦，但其爲了保存實力，大部分的時間均留在港口中，而未發揮應有的戰力，且缺乏作戰的經驗，以致於無法和作戰經驗豐富和擁有優勢數量的英國皇家海軍相抗衡。但其不畏敵方優勢的戰力下英勇作戰，雖因戰略運用不當而失敗，但其卻贏得了精神上的榮耀。而英國方面，由於關係到其傳統的榮耀及國家的存亡，因此皇家海軍全力的抵抗德軍的入侵，而美軍的參戰，也爲英國大幅扭轉了局勢，使其艦隊無論在質或量上都佔上風，因而贏得了最後的勝利，再次的證明了其海上霸權是無可取代的。

在遊戲中玩者可以扮演德軍或是英軍。英國皇家海軍擁有強大的海權，它強盛的艦隊不但保衛了自己的國家更是侵略者的夢魘，因此英軍最主要的就是維持其航運的暢通，確保商船的安全。而德國其海軍雖沒有英國強盛，但其沒有護航壓力，所以可以放手一搏，全力擊沈其商船，切斷其海上航運。是否能夠在海上殲滅德軍艦隊，爲這場使人類重見光明的聖戰打下勝利的基礎？或是全面封鎖英國海上航運、切斷其補給線？那軸心國的勝利便指日可待了。

此遊戲兩軍交戰時，除了可用主、副砲、魚雷攻擊外，還可運用航艦所搭載的艦載機實施攻擊，而有些艦載機則是用來派遣到目標上空周旋，修正砲火射擊角度和方位，以提高艦砲命中機率，因此善用空中支援則爲致勝的重要因素。

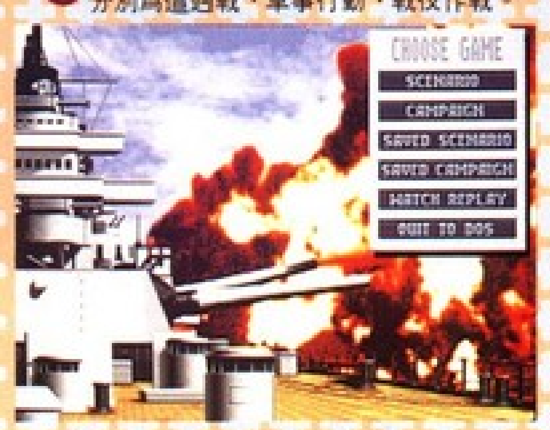
選擇作戰類型

遭遇戰：在此你將以少數的軍艦在特定的海域上進行一段簡短迅速的作戰，使你熟悉各種海軍戰術，亦能讓你全盤了解整個遊戲的組織系統，更快的進入狀況。

軍事行動：這個階段的範圍較爲廣泛，且皆是按照史實實際發生的年代來設計的，亦是進行全面作戰的基礎，只是時間沒有那麼長。

戰役作戰：此時你將實際的置身於 1939 ~ 1943 年在北大西洋發生的壯烈海戰，你可以指揮德軍或英軍的艦隊，來決定這一段歷史，使得第二次世界大戰前四年的世界局勢改觀。在結束時，你的戰績將會影響盟軍反攻歐陸的時機。

大海戰包含了三種不同的遊戲方式，分別爲遭遇戰、軍事行動、戰役作戰。

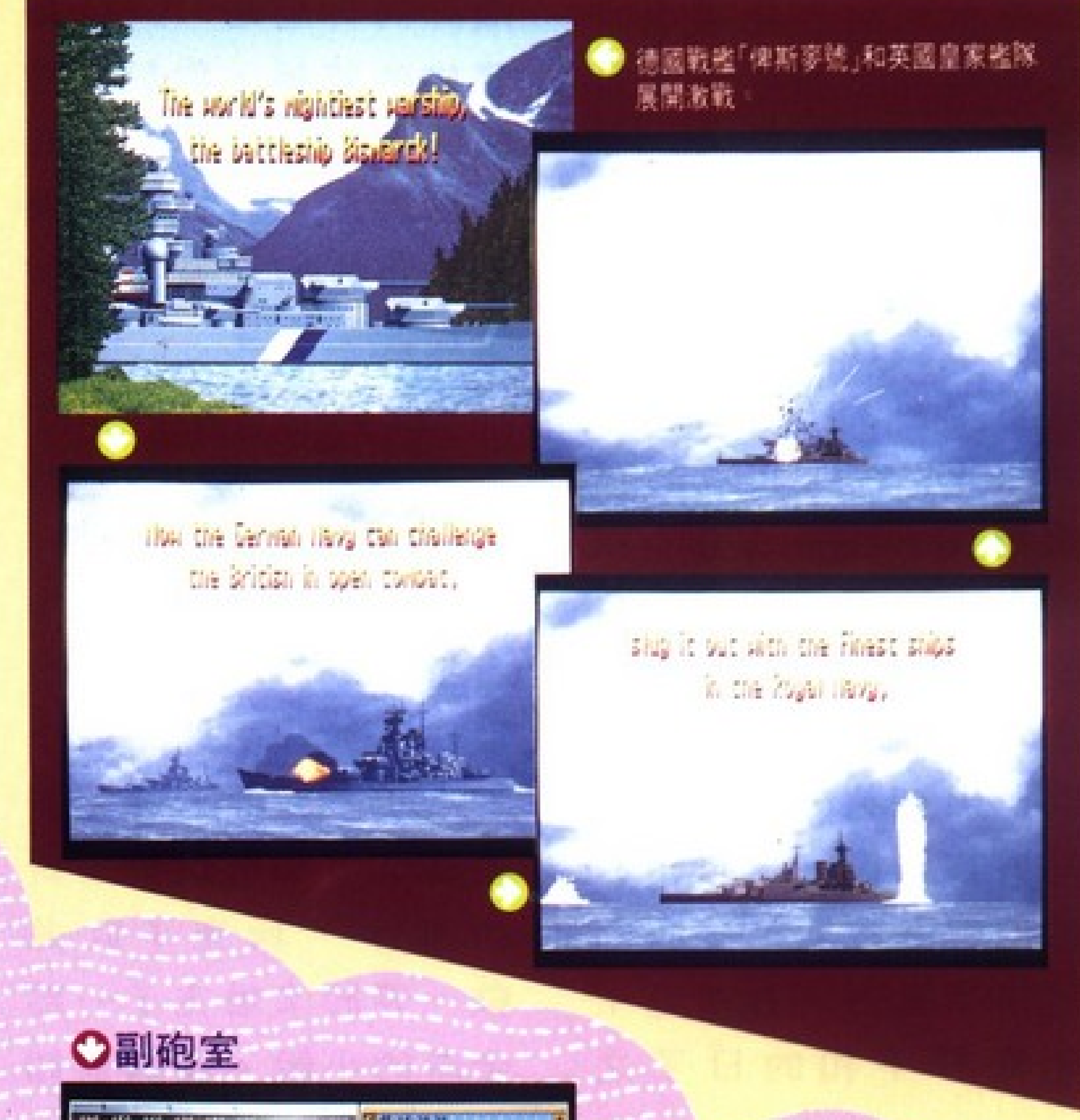


選擇陣營

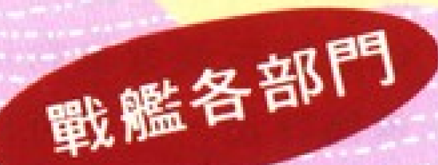


可扮演英軍或是德軍，雙方的作戰理念雖不同，但終其目的就是擊沈對方的戰艦。

若是選擇英軍，你將盡全力來保障海權；若是選擇德軍，你所要做的便是不斷的破壞和侵略。



德國戰艦「俾斯麥號」和英國皇家艦隊展開激戰。



科技的兵種——海軍，可說是專業技能最複雜的了，如有機會到艦艇上，光看士官們各式各樣的臂章，就可讓你眼花撩亂了。此遊戲可說模擬的相當眞實，玩者可自由操作任一部門，亦可選擇自動控制代你操作，而不至於手忙腳亂的亂成一團。



駕駛台

副砲室

主砲室

露天艦橋

戰情室

空勤任務指揮中心

魚雷室

損害管制中心

叛變克朗多

Betrayal at Krondor



Dynamix 公司推出的首部 RPG，其結合了此公司製作模擬和冒險遊戲的種種特點，如以眞人扮演的人物和怪獸，及運用其拿走的 3D 繪製技巧來表現野外環境，相信會給玩者相當的臨場感。

■類　　別：角色扮演
■出版公司：軟體世界
■容　　量：15MB
■發售日期：預定10月7日

在一塊名叫 Midkemia 的大陸上，此塊大陸幅員廣闊，且居住著各種族群，由於其中有個王國，其受到另一個世界帝國的侵略，在奮戰了數十年之後，終於把侵略者打回老家。但好景不常，隨後居住在 Midkemia 大陸北方的黑暗精靈，在一名野心相當大的領導者帶領下發動戰爭，他想喚回失陷在時空裂縫中的邪惡種族，但在英勇之士經過一番苦戰後，黑暗精靈族~~的努力~~戰敗後狼狽的逃回了北方。在渡過十年繁華平和的日子之後，北方黑暗精靈族又有死灰復燃的趨勢，戰端即將再起時，一位精靈族的將領，對於這種血腥殺戮的侵略行動很不以爲然，於是轉而投靠了正義的一方，故事也從此展開。

遊戲劇情是由國外著名奇幻小說--Riftwar Saga 系列的作者 Raymond E.Feist 所撰寫，作者把遊戲的故事年代設定在其最後兩個系列小說之中。因此，此遊戲的故事情節可說是全新的創作，玩完了此遊戲，等於又看完了一部全新的小說。遊戲也如小說一般似的以章節來區分，其共分爲九個章節，每個章節都有個主目標讓你去完成，但細節則因人而異。比如第一章主要任務就是護送精靈族的將領到克朗多這座城，但條條道路通羅馬，只要你能到達，你高興怎麼繞都可以，因此你將會遭遇不同的支線劇情發展，且隊員也會隨著章節不同而有所改變。

Dynamix 大量運用其拿手的 3D 向量繪圖技術來表現野外的一些景觀，再加上一些貼圖畫面相互搭配，呈現出 RPG 遊戲的新風格，而遊戲中一些景物也會隨著隊伍的移動而放大、縮小，使人有如眞正置身於這個奇幻的世界裏。此外，如果玩家怕走的眼花撩亂，可在隊伍走到了道路中央後按一下自動沿道路走的指令，如此隊伍便會自動沿著道路行走，這對方向感不好的玩家可是很貼心的設計。此遊戲的種種表現，可說相當的突出，玩者將可充份享受一下這個以奇幻小說爲背景下的 RPG 遊戲。

石破天驚之創舉





此遊戲所有人物皆由眞人所扮演，雖 Dynamix 公司在中國之心上就已運用此項技術，不過在RPG 上還是很少見到使用如此多的實物圖片和動畫。





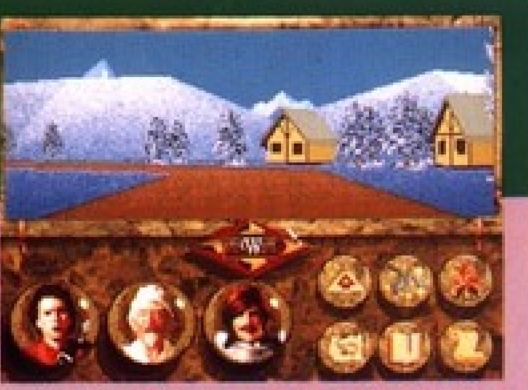
眞人扮演的劇中人物，雖有些人物特徵和小說有段差異，但給人的感覺還是相當的逼眞生動。



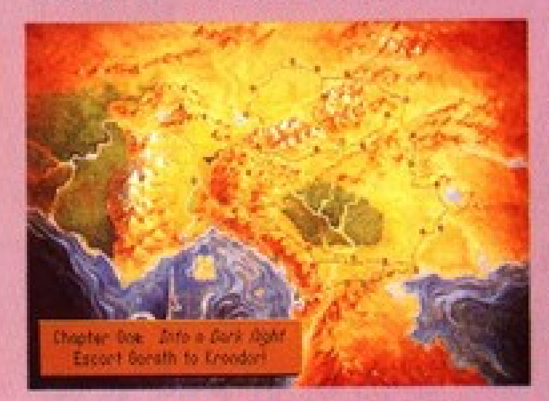


二種移動模式供你選擇

如在傳統3D模式中行走，可以找尋NPC，亦可看見寶箱、敵人、優美絕倫的風光等等，但卻有山脈、河川、草地等等的障礙，因此道路並不是筆直的，玩者可能很難掌握正確的行走方向。而在俯視模式，具多段放大、縮小功能，雖可充份掌握方向，但看不到任何景物，因此隨時會和敵人開打。



第一人稱3D模式。



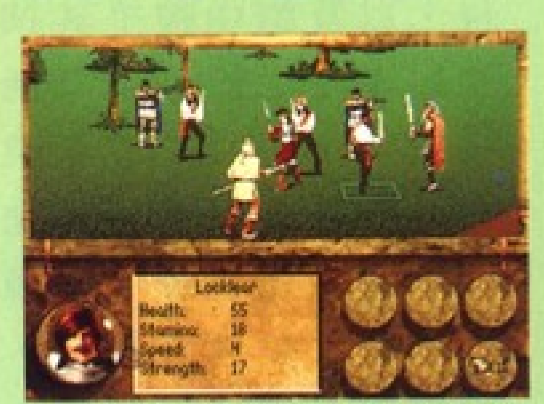
在此模式可更清楚的明瞭目前所在位置及前進方向



可在俯視模式上直接行走。

充滿動感的戰鬥系統

在戰鬥系統方面，是以3D畫面來表現，其就有如在欣賞動作片一般，舉凡揮動武器砍劈敵人、施展法術、從背後拿取十字弓射擊敵人、防禦、移動、重傷倒地等等，皆一目了然。



戰鬥時，如敵人腳下出現黃色或是藍色方塊表示位於我方攻擊範圍內，而綠色方塊表示可移動之範圍



戰鬥之後，可利用露宿功能恢復體力，而不必用到醫療魔法，但先決條件是你的食物需要很充足

特殊的施法系統

此遊戲的法術系統是以各種不同的幾何圖形來表現，施法時只要將游標移動到某個符號上，然後該法術的名稱、殺傷力、消耗的精力便會顯現出來。不過施法者，必須和敵人保持一定的距離方可施法，因此戰鬥時需要充份運用隊友的相關位置互相掩護支援，以利魔法師施法。



法術是以幾何圖形表示



施法後各種效果立即可見

擬眞的生命屬性



生命屬性和生命力、精力息息相關，當受到傷害或是施法後會先消耗精力，精力耗完後，就會開始扣減生命力，所有技能也跟著受到影響

簡便的介面



劍、弓箭槍、防具各以一個圖形代表，更換或是裝備皆很容易，並在旁邊以數字顯示其傷害力和防護力。隨身攜帶的物品也一目了然。

圖中所示即爲國外名聞遐邇之Rift-war Saga系列小說，其中兩部--MAGICIAN APPRENTICE MAGICIAN MASTER



（暫譯）

西洋棋終結者

TERMINATOR 2--JUDGMENT DAY

將傳統西洋棋賽的舞台投入異次元的世界中，並穿插多幅精彩的動畫，帶給玩者另一番不同的感受。

■類　型：博奕
■出版公司：軟體世界
■容　量：12MB
■發售日期：預定10月28日

看過電影「魔鬼終結者Ⅱ」的朋友們，想必對於男主角阿諾·史瓦辛格獨力對抗龐大的機器人兵團的神勇表現，以及劇中神乎其技的影像合成效果留下極爲深刻的印象吧？現在，你將有機會扮演地球軍團的總司令，率領各懷絕技的精銳部隊，與機器兵團決一死戰！





以上便是西洋棋終結者的故事大綱，該遊戲是由Capstone公司所製作。該公司曾製作過西洋棋王、小鬼當家Ⅰ、Ⅱ代及魔胎等遊戲，而西洋棋終結者是該公司繼西洋棋王後又一嶄新風格的戰棋遊戲。戰棋遊戲一向是Capstone的專長，喜好鑽研棋藝的朋友又有機會大顯身手了！

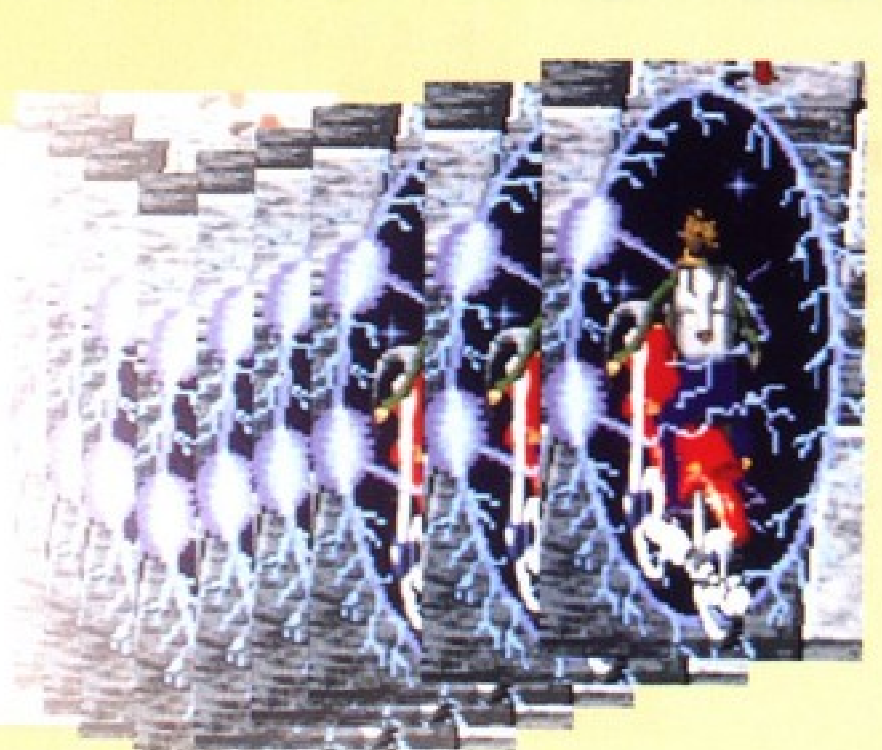
西洋棋終結者基本的遊戲架構與傳統西洋棋大致相同，你的目標便是回到21世紀的過去，摘下Skynet首領的腦袋瓜兒，以解救因對抗機器兵團而不慎落入其魔掌的寶貝兒子——John Connor。

在西洋棋終結者中，你不但可設定對手的等級、作戰性格、下每步棋所需的思考時間，甚至還能改變電腦研判棋局的範圍呢！研判的範圍越大，它就能眼觀四面，耳聽八方，挑戰性也越強了；反之，範圍越小，它就像個白痴般，任你宰割啦！

若你不忍心以強欺弱，想和電腦來場君子之爭，西洋棋終結者也能滿足你的需要。其中的圖書館(Library)功能將隨時記錄每顆棋子的一舉一動，並提供可能的走法，必要時還可用列表機將過程列出來。萬一你實在想不出下一步該如何走時，你也可以請電腦代勞，電腦將會採取最佳的策略來決定該下那一步棋？該如何走？如果你覺得苗頭不對，也可改變陣營，由機器人對抗人類大軍，看到底是人類比較聰明？還是機器人厲害？如果你因一時大意而下錯棋子，不用緊張，本遊戲的悔棋（Undo Move）功能，可供你修正錯誤的棋步，你也可藉此來研究棋藝，以爭取最後的勝利。對於初次涉獵戰棋的玩家是一項體貼的設計。

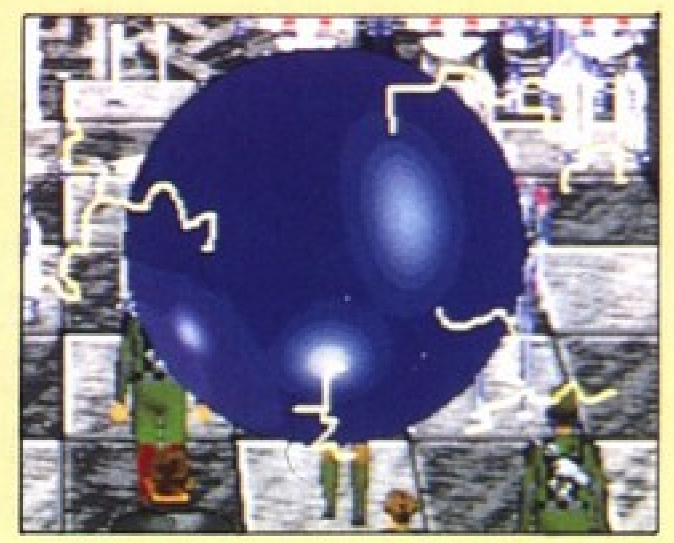
另外，遊戲中的佈景也相當豐富，有地獄（Inferno）、鋼樑世界（Girders）、旋渦（Vortex）、垃圾島（Wasteland）等佈景可供選擇，作戰的佈景也不盡相同，可帶給玩者不同的視覺感受。

這是一個結合科幻戰鬥與智育的戰棋遊戲，對於未來世界有興趣又熱衷棋藝的玩家們不妨一試！



看我的 乾坤挪移大法！

每個棋子在移動時都有一段小動畫，頗具科幻色彩。



精彩的動畫效果



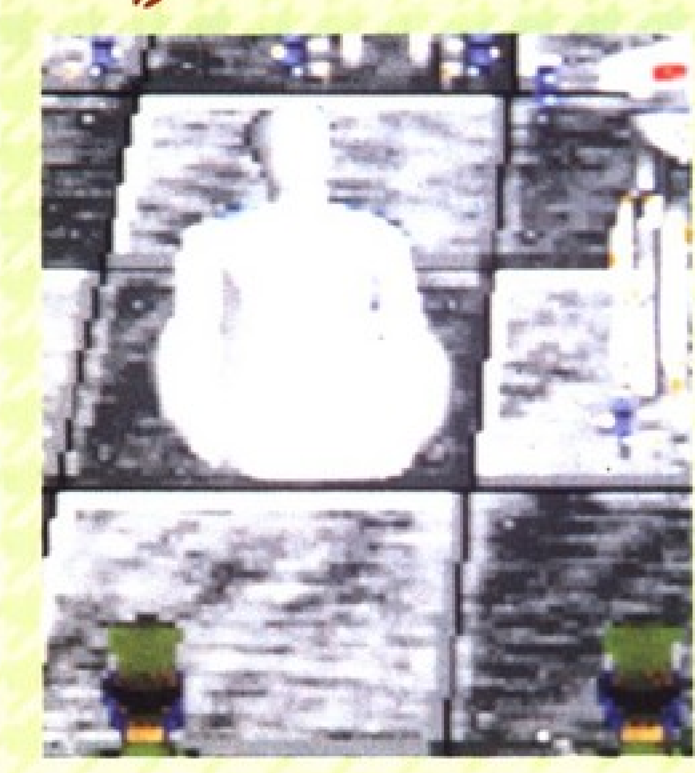
當戰鬥開始後，遊戲會立刻進入動畫場面。後現代感十足的佈景，加上雙方你來我往的激烈戰鬥場面，簡直「酷」斃了！







魔鬼又回來了！



在電影「魔鬼終結者Ⅱ」中令人嘆爲觀止的影像合成技術也被運用在本遊戲中。瞧！是不是很有趣呢？

別得意！

I'll Be Back!



在戰鬥過後，有時會出現軍情報告的畫面，並附有語音效果。雖然你因一時疏忽而痛失愛將，但憑你高人一等的智慧，豈是那麼輕易就會被打敗？看吧！電腦最後還不是乖乖舉白棋，大喊饒命？哈……！



火車大戰略

TRANSARCTICA

Silmarils 難得的策略之作，玩家必須操縱一輛火車，藉由貿易與戰鬥的手法來對付一個龐大而腐敗的運輸企業，並在沿途收集有關太陽的訊息，其目的是使地球「回歸太陽」。可説是一個主題嚴肅而又不失有趣的策略遊戲。

■類　　別：策略
■出版公司：漢堂資訊
■容　　量：2MB
■發售日期：預定10月10日

提起 Silmarils 這家公司，在早期電腦遊戲剛由單色進入彩色的時代時，曾出版了幾個在 VGA 模式的使用功力上頗有示範作用的GAME，如果玩家還記得好久以前的動作遊戲——毀天滅地的話，應該都會被其雙重捲動的畫面所感動才是。一年前，Silmarils 接連嘗試製作了兩個 RPG ——水晶魔域與伊斯漢傳說，可惜並沒有獲得很大的迴響，到目前爲止，Silmarils 也幾乎快被玩家淡忘了，如今火車大戰略這個策略遊戲，或許可以稍微喚醒玩家們的一些回憶。

遊戲的時代背景設定在不久的未來，由於環保意識的低落，使大氣中的臭氧層破洞日益擴大，紫外線的殺傷力使原本可愛的太陽成爲人類的大敵，地球生態也遭到嚴重的破壞。爲了補滿臭氧層的破洞，當權者竟實行了一個瘋狂計劃——利用核子爆炸所產生的核子塵來補足臭氧層的缺口！不料人類的無知卻造成了大地的反撲，一場核子爆炸卻使人類惹上了和恐龍相同的惡運，地球重新進入冰河期，「太陽」也漸漸爲人所遺忘……

由於大地被厚厚的冰雪所覆蓋，加上石油的減產使得以煤炭爲動力的火車成爲最佳的運輸工具，後來有一家運輸公司崛起，並控制了全球的火車運輸網，同時也發現了「太陽」的秘密，但由於既得利益的心態作祟，他們不打算使地球重新回到太陽光的懷抱中，於是便封鎖一切有關太陽的檔案，藉以保有全球政經主導權。這時，有一群有志之士無意中發現了太陽的秘密，便搶奪了一節火車頭，命名爲「回歸太陽號」，以微薄的力量來對抗這個龐大而腐敗的企業，他們的奮鬥目標就是實現讓地球回歸太陽的理想。

爲了達成「回歸太陽」的神聖使命，除了要買更多的車廂外，你還必須駕著火車到各地收集有關太陽的訊息，否則就算擁有再多的財富也是枉然，這種環保意識濃厚的設計理念，使火車大戰略成爲一個有著嚴肅課題又不失有趣的策略遊戲。



貨物市集
貨物的集散地，在此你可以購買貨物來囤積，或是出售貨物來獲利，多存一些稀有的貨物是致富的不二法門。

戰略室
在這裡擬定作戰的策略，以供沙盤推演之用。

火車墳場
在這裡可以修理損壞的車廂，但若車廂已經超過使用年限，只好壽終正寢，推進墳場了！

長毛象市場
冰河期的到來使長毛象取代戰車成爲極佳的陸上武器，多買幾隻長毛象可以讓你享受「踐踏」敵人的快感。

主控室
其實就是火車頭，在這裡你可以改變火車的馬力和速度，但是最好不要把速度調得太高，當心會累死那兩個剷煤工哦！

新片動向

提供國內出片最新情報

10月份出版的新 GAME

1日 ●德軍總部 《精訊》
類型：射擊 售價：400元

10日 ●射鵰英雄傳 《軟體世界》
類型：冒險 售價：不含小說480元 含小說540元
●火車大戰略 《漢堂》
類型：戰略 售價：未定
●風塵三俠之金箭使者《漢堂》
類型：RPG 售價：450元
●信長之野望中文版《第三波》
類型：歷史模擬 售價：980元

15日 ●無敵飛狼2000 《第三波》
類型：模擬 售價：340元
●性感戰士 《精訊》
類型：RPG 售價：450元

22日 ●萬里長城之邊城奇俠《龍緣》
類型：RPG 售價：未定

30日 ●四川省II 《第三波》
類型：益智 售價：未定

上旬 ●風之傳說 《長重》
類型：智育 售價：390元
●魔獸大戰略 《佳帝安》
類型：戰略 售價：460元

中旬 ●魔王迷宮 《台軟》
類型：RPG 售價：520元
●多情藥師酷牛仔《軟體世界》
類型：冒險 售價：480元

下旬 ●魔法門外傳II中文版《軟體世界》
類型：角色扮演 售價：未定
●陸空戰將語音資料片《軟體世界》
類型：模擬 售價：未定
●叛變克朗多 《軟體世界》
類型：角色扮演 售價：未定

未定 ●西遊記外傳 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：480元
●機甲之夢 《微波》
類型：格鬥動作 售價：未定
●水星故事2 《琪珊》
類型：RPG 售價：480元

11月份出版的新 GAME

15日 ●巴士帝國 《光譜》
類型：ST 售價：未定

20日 ●阿卡尼亞傳奇 《第三波》
類型：角色扮演 售價：未定

未定 ●大明英雄傳－龍騰天下《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●沙場風雲 《軟體世界》
類型：戰略 售價：未定
●F-15 III鷹式戰鬥機《第三波》
類型：模擬 售價：未定
●魔彩子雀 《琪珊》
類型：智育 售價：未定
●幻影魔界 《天堂鳥》
類型：RPG 售價：480元

12月份出版的新 GAME

中旬 ●西遊記 《熊貓》
類型：保密 售價：未定

未定 ●SUPER大戰略IV《琪珊》
類型：戰略 售價：未定

82年冬季

●默示錄－神爭之戰《微波》
類型：RPG 售價：未定

未定

●天使帝國II 《大宇》
類型：戰略 售價：未定
●軒轅劍II 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●軒轅劍外傳 《大宇》
類型：RPG 售價：未定
●海狼殺手 CD-ROM《松崗》
類型：戰略模擬 售價：未定
●妙探闖通關－大腳之謎《松崗》
類型：人物冒險 售價：未定
●X-WING 資料片II：秘密武器－B戰機 《松崗》
類型：動作射擊 售價：未定
●卡曼契資料片2－狂濤計劃《松崗》
類型：射擊模擬 售價：未定
●レジオナルパワ2《琪珊》
類型：策略 售價：未定
●魔彩子雀 《琪珊》
類型：智育 售價：未定
●龍騎士III 《微波》
類型：動作 售價：未定
●勇者鬥惡龍III《精訊》
類型：RPG 售價：未定
●叢林戰爭 《精訊》
類型：RPG 售價：未定
●魔島戰記 《漢堂》
類型：戰略 售價：未定
●大陸傳奇 《漢堂》
類型：未定 售價：未定

● 以上出片日期均由出版公司主動提供，如有任何變動，請直接向該出版公司查詢。

1993・10月 SCHEDULE

1 FRI ●德軍總部
2 SAT
3 SUN
4 MON
5 TUE
6 WED
7 THU
8 FRI 軟體世界雜誌10月號 出刊
9 SAT 巨蛇之島攻略本 出刊
10 國慶日 ●射鵰英雄傳 ●火車大戰略 ●風塵三俠之金箭使者 ●信長之野望中文版
11 MON
12 TUE
13 WED
14 THU
15 FRI ●無敵飛狼2000 ●性感戰士
16 SAT
17 SUN
18 MON
19 TUE
20 WED
21 THU
22 FRI ●萬里長城之邊城奇俠
23 SAT
24 SUN
25 MON 光復節
26 TUE
27 WED
28 THU
29 FRI
30 SAT ●四川省II

預定

上旬 ●風之傳說 ●魔獸大戰略

中旬 ●魔王迷宮 ●多情藥師酷牛仔

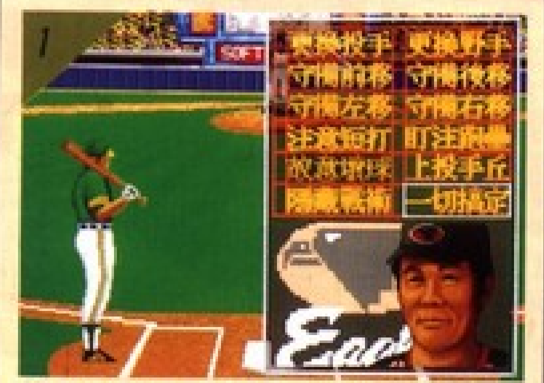
下旬 ●魔法門外傳II中文版 ●陸空戰將語音資料片 ●叛變克朗多

未定

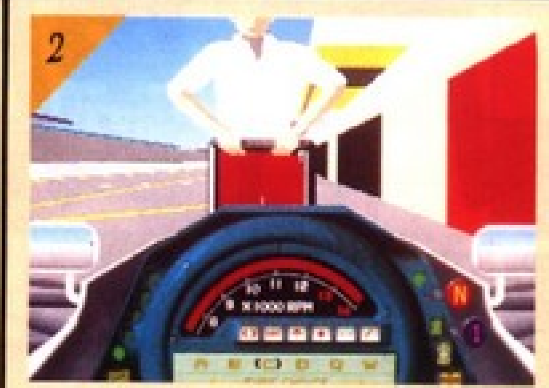
●西遊記外傳
●機甲之夢
●水星故事2

遊戲配備代號

SV：SVGA
V：VGA
E：EGA
M：MCGA
P：PC 喇叭
A：Ad Lib
S：SOUND BLASTER / PRO
R：ROLAND/MT-32
G：General MIDI



1
記憶體：1MB（若要聽到語音及音樂則需2MB）
音效：A/S
顯示：V
類型：運動
售價：540元
▶軟體世界◀



2
記憶體：1MB
音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：模擬
售價：450元
▶第三波◀



3
音效：P/A/S
顯示：V
類型：射擊
售價：450元
▶大宇◀



4
音效：P/A/S
顯示：V
類型：格鬥冒險
售價：490元
▶精訊◀

5
音效：P/A/S
顯示：V
類型：戰略
售價：450元
▶萊茵工作室◀



6
記憶體：2MB
音效：A/S
顯示：V
類型：冒險
售價：580元
▶松崗◀



7
記憶體：1MB
音效：P/A/S/R
顯示：E/V/SV
類型：智育
售價：360元
▶軟體世界◀

中華職棒

1 第一套由國人自行製作的棒球遊戲，遊戲完全依照國內六支職棒隊伍眞實的各種資料加以設定，包括肖像、姓名、攻守記錄等等。逼眞的啦啦隊加油聲及裁判語音、球場播報員詳細的解說聲、球員各式小動作、衆多的比賽類型，再加上包含各種職棒資料的遊戲手册，讓人完全地融入職棒的世界裡。

世紀金冠軍
WORLD CIRCUIT

2 MicroProse 公司所出之一級方程式賽車模擬遊戲，提供大賞盃十六個世界著名的跑道賽程。遊戲有各種輔助設定可供初學者使用，亦可完全自行控制來體會賽車的快感，如煞車、換檔、檔數比的設定、抓地力的調整，喜愛追求速度感的玩者可以一展所長了。

幻象雷電

3 大宇公司繼魔道子之後，又一射擊遊戲。畫面移動採縱向捲動方式，戰機有三種武器，輔助飛彈可供變換選擇，亦提供連續射擊功能，玩者不必害怕敲壞鍵盤。遊戲過程穿插多段劇情動畫，爲一各方面表現皆可媲美電視遊樂器的射擊遊戲。

飛翔傳說

4 以風靡一時之大型電玩『快打旋風』裡面之人物爲主，再加以劇情化之遊戲。遊戲進行方式類似眞紅的殺意，不過多了動畫格鬥畫面，格鬥時玩者需針對每個人的招式使出其相剋招式反制。劇情是否能繼續下去，也全看是否能打敗對方哦！

帝國大反擊

5 萊茵工作室繼帝國之光榮後再度推出海戰類型之戰略遊戲。玩者所扮演的是戰力堅強的日本聯合艦隊，遊戲中除指揮艦隊、潛艦、航空隊外，還需隨時注意各種礦產的開採與提煉，和生產各種武器以補足前線所需，壟符合眞實戰役之情況。

瘋狂大樓II-瘋狂時代
Day of the Ten Tacle

6 LucasArts 所出之冒險遊戲，其人物、場景皆以相當誇張的卡通手法繪製，因此劇情和人物的動作表現常會讓人感覺相當有趣。在遊戲中你將在現代、過去和未來三個不同的時空中分別操縱三個人物，其最終目的就是阻止妄想統治世界的紫色章魚，開創一個新時代。

橋牌高手
BRIDGE MASTER

7 具有多種選項可供設定的橋牌遊戲，舉凡桌子、撲克牌背面圖案，對手打牌技巧，叫牌制度，音樂類型或是針對各種狀況的牌型皆可自行設定。此外，數位化語音的叫牌聲更增添了一份臨場感，爲一在各方面皆面面俱到的橋牌遊戲。

魔法船
SPELLJAMMER

8 遊戲一開始必須先創造出一位新船長，玩者可選擇船長的職業、種族和性別。在遊戲中你將駕駛你的寶貝太空船接受各種任務，完成越多的任務後，相對的名與利就會接踵而來。共有八種不同的星球可供探險，還有激烈的太空戰鬥，包括登上敵艦做肉搏戰，爲一突破傳統RPG劇情的遊戲。

遊戲配備代號

SV：SVGA
V：VGA
E：EGA
M：MCGA
P：PC 喇叭
A：Ad Lib
S：SOUND BLASTER / PRO
R：ROLAND/MT-32
G：General MIDI



8
記憶體：1MB
音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：角色扮演
售價：360元

▶軟體世界◀



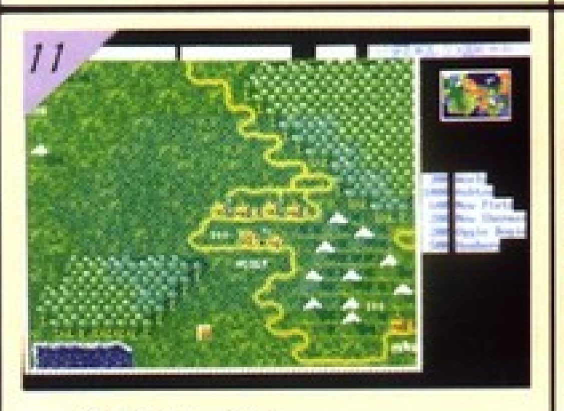
9
音效：P/A/S
顯示：V
類型：益智
售價：420元

▶長重◀



10
記憶體：2MB
音效：A/S
顯示：V/SV
類型：益智
售價：320元

▶第三波◀



11
音效：A/S
顯示：E/V
類型：戰略
售價：460元

▶電腦休閒世界◀

12
記憶體：1MB
音效：P/A/S/R
顯示：V
類型：冒險
售價：360元

▶軟體世界◀



13
音效：P/A/S/R
顯示：M/V
類型：射擊
售價：380元

▶光譜◀

14
音效：P/A/S
顯示：E/V
類型：角色扮演
售價：340元

▶松崗◀

亞紀子

9 此遊戲玩法相當簡單，只要在限定時間內將同顏色、同數字的牌取完就算過關了，共有12位美女把關，全部過關後將可看到一段精彩動畫。

彈子檯
TRISTAN

10 AMTEX軟體公司和LittleWing合作，將彈子檯搬入電腦遊戲中。此遊戲支援256色SVGA顯示卡，配合傳統彈子遊戲計分方式，如贈球、倍數計分、分數提昇等，可讓懷念彈子檯遊戲的玩者重新喚起回憶。

上古神兵中英雙語版
CONQUERED KINGDOMS

11 為一地理征戰性質的戰略遊戲，在遊戲中你必須開採礦石及砍伐木材，且要妥善保存以作為發展武器的原料，繼而攻佔城堡，而召募新兵、訓練、武器分發皆在城堡中運作。各種類型之兵種所組成的大軍是否能順利稱霸整個大陸呢？全看你的表現了。

魔胎（中英雙語版）
THE DARK HALF

12 在遊戲中你所扮演的"泰特"是位恐怖小說家，而"喬治"則是泰特的兄弟，但彼此從未見過面，因為喬治是存活在泰特腦中未成形的胎兒，且彼此心靈相通……。改編自史蒂芬．金的小說和同名電影，玩者可充份的享受其驚悚的劇情。

坦克大決戰
BATTLE EUROPE

13 此遊戲玩者除了要摧毀敵方坦克外，還要確保自己總部的安全，和以前流行的BATTLE CITY 蠻類似的，不過此遊戲採用四十五度視野的立體畫面，在作戰中如果支撐不住時，還可呼叫空中支援，玩者可選擇扮演聯軍或是德軍，彼此雙方的戰車也會有差別哦！

地下城主
Dungeon Master

14 遊戲一開始可在勇士之廳釋放被囚禁在鏡中的靈魂，其皆為在地下城捐軀的勇士，勇士們可區分為戰士、魔法師、忍者、祭師，共可選擇四位勇士與你同行。隨遊戲附贈解說詳細的攻略，對喜愛RPG遊戲又沒『很多』時間逛迷宮、解謎題的玩者，可能很有幫助。

眼鏡蛇任務
Cobra Mission

15 位於佛羅里達州外海的一個島嶼--眼鏡蛇島，邪惡的凱薩將軍帶領著他的黨羽即將佔領了這個和平之島，你將隻身向惡勢力挑戰，並救出被俘虜的美女們。移植自日本電腦遊戲，具有一些煽情場景，此外高解析度下所呈現出的畫面、優美的音樂、震人的音效，皆為此遊戲之特色。（P.S.：十八歲以下玩家，請勿購買，以保身心健康！）

瘋狂醫院

16 一位剛從臺大醫學院畢業的高材生，為了不回到偏僻的老家繼承父親所開的小診所，因此必須在五年內當上某家教學醫院的院長，如此才能留在臺北發展。為第一套國人自行設計的醫生模擬遊戲，多種疾病選項內外科來可考驗你的醫術，幽默

遊戲配備代號

SV：SVGA
V：VGA
E：EGA
M：MCGA
P：PC 喇叭
A：Ad Lib
S：SOUND BLASTER / PRO
R：ROLAND/MT-32
G：General MIDI

15

音效：A/S
顯示：E/V
類型：角色扮演
售價：490元

▶微　　波◀

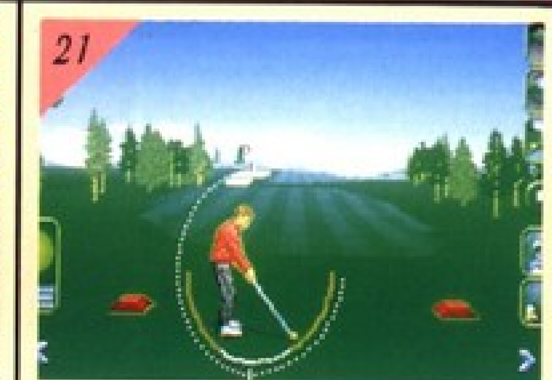
16



音效：P/A/S
顯示：V
類型：模擬
售價：460元

▶精　　訊◀

17



音效：P/A/S/R
顯示：M/V
類型：模擬射擊
售價：290元

▶松　　崗◀

18

音效：A/S
顯示：V
類型：戰略動作
售價：420元

▶　　◀

19

音效：P/A/S/R
顯示：M/V
類型：動作冒險
售價：300元

▶軟　體　世　界◀

20

音效：P/A/S/R
顯示：V/SV
類型：冒險
售價：480元

▶軟　體　世　界◀

21

記憶體：2MB
音效：A/S/R
顯示：V
類型：模擬
售價：480元

▶第　三　波◀

的畫面表現可緩和一下醫院嚴肅的氣氛。

帝國追擊戰
IMPERIAL PURSUIT

17 爲X戰機之任務資料片，故事內容爲反抗軍雖摧毀了死星，但卻被帝國軍偵測到了位於雅文星的反抗軍基地，一場毀滅性的攻擊即將展開……。具有15項新任務和全新的過場動畫，喜歡X戰機的玩家們又有機會大顯身手了！

戰鬥傭兵
TEGEL'S MERCENARIES

18 在遊戲中你可以指揮二十名不同種族、性別的傭兵，每個傭兵各有其特性和專業技能，因此在接到任務後，身爲指揮官的你就必須仔細分析任務內容，然後挑選出適合此次任務的傭兵執行任務，且最多只能派遣六位傭兵參與，因此互相掩護支援是圓滿達成任務的不二法門。

維京小子闖通關
THE LOST VIKINGS

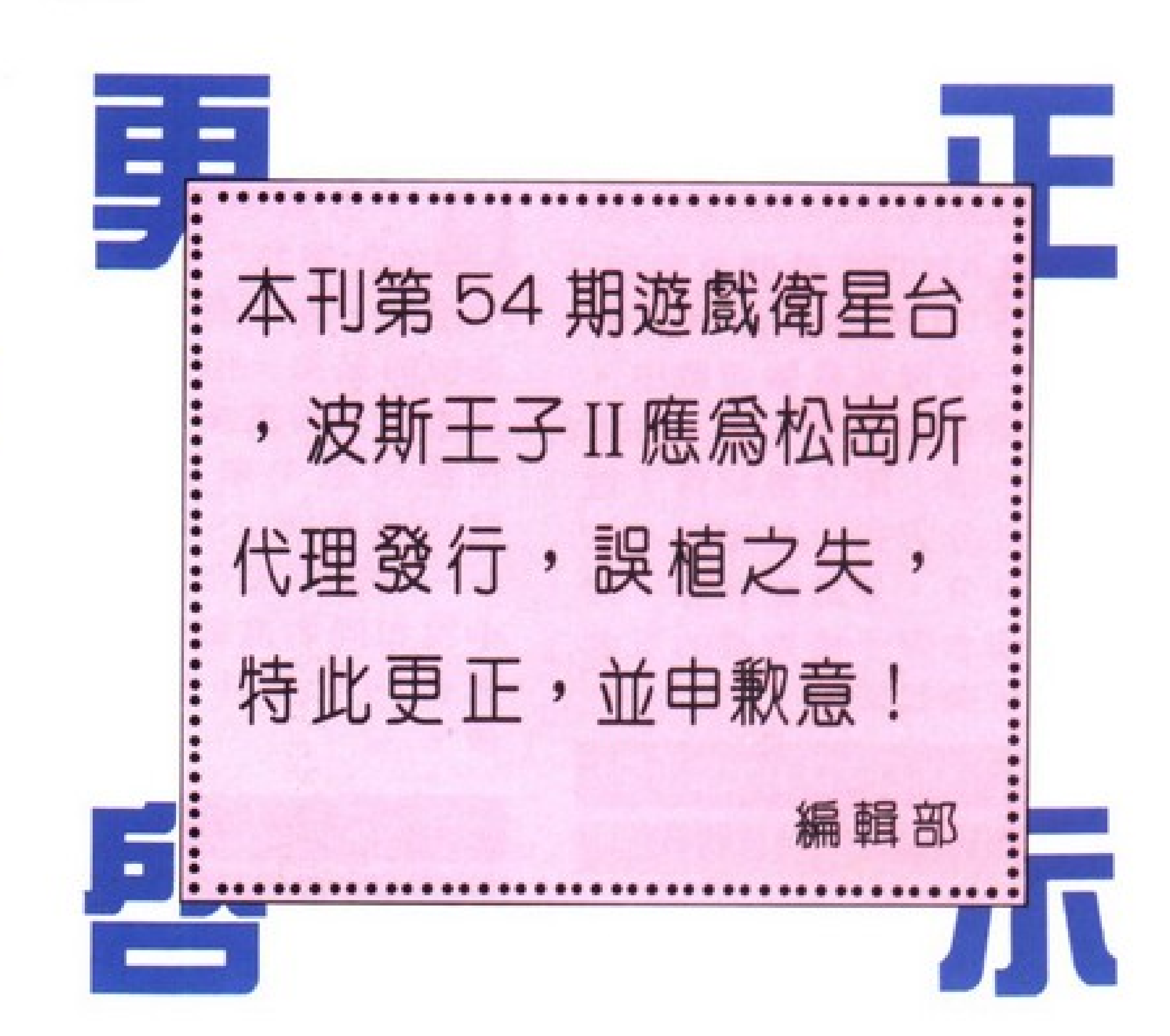
19 在遊戲中要分別操作三個各有專長的維京人，發揮團隊精神解決問題渡過危機，且需三個人皆能全身而退才算過關，爲一結合動作、解謎、冒險的新風格遊戲。

伊甸園守護神
AMAZON GUARDIANS OF EDEN

20 爲了找尋深入亞馬遜流域做研究而失蹤的大哥，你將須面臨嚴苛的叢林考驗，野心人士則是處心積慮的想除掉你，而部落土著的伏擊更是要命。十四章電影般的劇情、擬眞的動畫表現、數位語音效果、高解析度模式畫面，爲一危機重重的冒險遊戲。

立體高爾夫
The Instructional 3-D Golf Simulation

21 模擬的相當逼眞的高爾夫球遊戲，舉凡雙腳位置、球座高度及位置、揮桿方式等等，皆可設定調整，此外敘說詳細的手册可讓人充份的了解高爾夫球打球的技巧和知識，此遊戲也蠻有輔助教學軟體的味道。



今夏來自QQP的戰鬥裝備

戰略遊戲迷的必備品

採全面中英雙語出擊!!



天命之戰

特點：
增加台灣、中國大陸兩大地圖場景，更為本土化遊戲難易度達九級陸海空22種武力戰鬥方式支援魔電且不佔線功能特殊戰鬥畫面創新地球式搜尋功能挑戰性人工智慧

適用:IBM PC AT(需硬碟)
記憶體:640K
顯示:EGA/VGA
音效:PC喇叭、魔奇音效卡、聲霸卡
操作:滑鼠/鍵盤
磁片:5.25" 1.2M磁片
售價:NT$340.-

上古神兵

特點：
21級人工智慧等級九大瑰麗場景地圖完整遊戲歷史說明純人類或神說組軍模式可用魔電連線對抗亂數地圖產生無盡場景呈現

適用:IBM PC AT(需硬碟)
記憶體:640K
顯示:EGA/VGA
操作:滑鼠音效:魔奇音效卡、聲霸卡、快取程式
磁片:5.25" 1.2M
售價:NT$460.-





獨家代理發行

新GAME俱樂部/TODAY

提供您國外遊戲最新情報



模擬飛行 5.0

最近筆者得到編輯部經費上的支援，十分幸運地能和美國國內許多網路連線，因而獲得許多馬路消息。不過雖然目前筆者加入了 CompuServe、GEnie American、Online ，以及 Prodigu 四大網路，但是依然不能將資料收集得很齊全。最重要的原因是那些出版 Game 的公司們並不是每一個都有連上這些網路，即使有，他們 update 資料也十分慢。但是這些公司大多留有信箱以便使用。再加上 MODEM 幾乎已成爲個人電腦的標準配備了，各公司也大多有自己的 BBS 。筆者目前仍十分努力收集各公司的資料，等到收集完備後，再向各位做個整體的報告。

由於筆者目前可以和這些地方連線的特殊地位，所以有一個成立新專欄的構想。各位讀者在玩 Game 之餘若對所玩的 Game 在設計上、玩法上或其它各方面有任何意見或問題均可以投書到此專欄的信箱。等到編輯部的同仁收集到一定的數量之後，就可以轉交給我。我將挑選其中較有代表性的問題及建議去信出版遊戲的公司。也許各位讀者可以獲得遊戲的原設計師的回音也說不定！不知道大家的意見如何？來信請寫上「新 GAME 俱樂部收」，也希望大家會喜歡這個未來的專欄。

現在筆者就將手邊有的資料向各位做一個簡單的介紹。以下各位將看到的介紹大多是正在發展中 Game 。雖然有一些剛剛出版，但是有許多因素使得大家依然買不到。不過大家不要心急，請耐心的欣賞和等待吧！

首先要和各位介紹的是 Microsoft 出的 Flight Simulator 5.0（模擬飛行 5.0 ，以下簡稱 FS5 ）！筆者依稀記得多年前玩模擬飛行 1.0 版時的情景。當時駕者十分簡陋的飛機，飛在單色的螢墓上，倒也十分自得其樂。但由於當時 Microsoft 的名氣和今日的 Microsoft 根本不能同日而語，所以並沒有得到太多注目的眼光。但 FS 一直是個十分成功的 Game ，現在出的 FS5 更是成爲衆所注目的焦點！不過最近筆者爲了訂購 FS5 ，差點就被搞瘋了！原本 Microsoft 發布的消息是說 8 月份可以出版，於是筆者趕快跑去訂。左等右等，打電話去問了好幾次，得到的回答卻有好多種。一下說出了，但是太多人訂，所以缺貨；一下又說可能要延遲出貨。不過根據最後（但不保證是最正確的消息）的回音是說 Microsft 出版後又發現有問題，目前決定 9 月 18 日（也就是九一八事變時）出版！不過爲了各位讀者的幸福著想，筆者決定繼續和它們下去!

由於 Microsoft 有「順我者昌，逆我者亡」的個性（不信的話，你可以去問 Digital Research 看看他們的 DR.DOS 是怎麼死的!），許多出版 Game 的公司也都密切注意 Microsoft 的動向。（以免以後怎麼死的都不知道！搞不好 Microsoft 正在秘密發展專供 Game 使用的作業系統－－ Game Operating System 也說不定喔！哈哈！）除了 MS 的 FS5 之外，它還預計在年底出 Microsoft Space Simulator （顯然是太空飛行的遊戲太好賺啦！）！不過筆者十分佩服 Microsoft 的一點就是：雖然 Microsoft 在暗地裡不斷地想如何地把對手幹掉（但誰不是呢？），但 Microsoft 花的功夫和努力也不是蓋的！像發展中的 Space Simulator 就是一例。

一般而言，這一類的遊戲都是暗藏仇恨與暴力，都是說敵方的帝國多麼的惡毒，所以我們要如何去把對方消滅。但 Space Simulator 可完全不同。 Microsoft 就十分仔細地收集了許多美國太空計畫（像是〞探險家號〞 Voyage 等）的資料，並到美國國家太空總署實地觀察，以便呈現給大家完美的成果。到時候大家可以架著太空船或太空梭到各星系間探險呢！由於 Microsoft 目前介入的是這一類模擬飛行的地盤；出銀河飛將的 ORIGIN 以及出 X-Wing 的 LucasArts 也就首

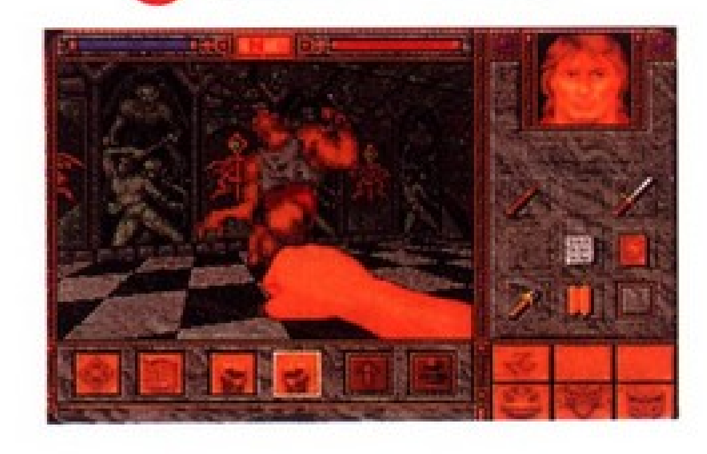
當其衝。當然它們也不是省油的燈，鹿死誰手還說不定呢！

銀河飛將學園版



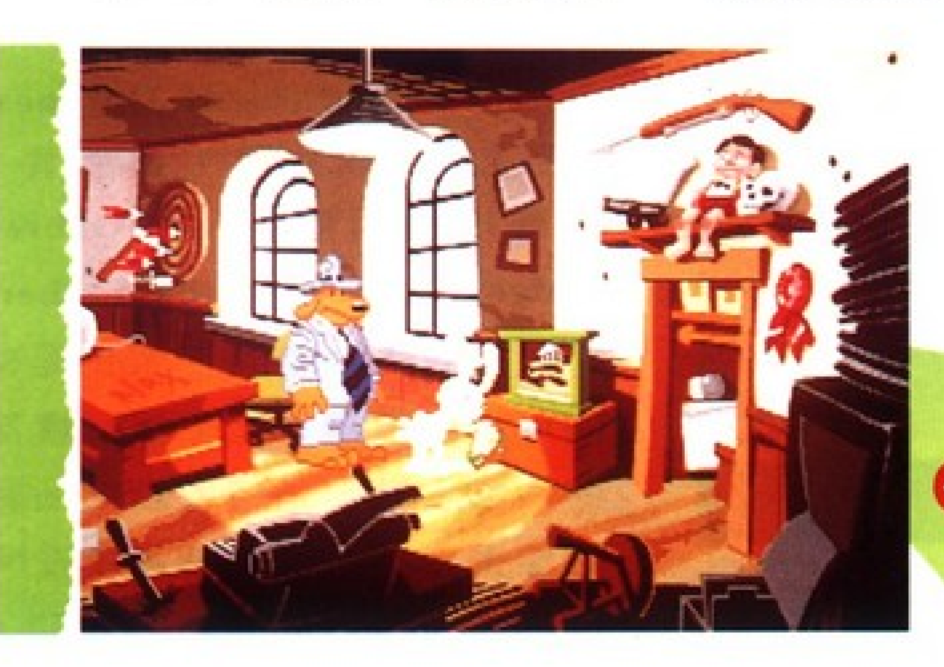
Origin 在今年暑假結束前的 Wing Commander Academy 是挾銀河飛將的餘威再撈一筆！爲了吸引更多的新客戶，WCA 並不需要你有任何玩銀河飛將的經驗。Origin 在廣告上也宣稱：即使是銀河飛將的老鳥也不一定會覺得 WCA 很容易。（這就像大學教授去考大學聯考也不一定考得很好的道理一樣！）由於目前 Origin 面臨 Microsoft 的 Space Simulator 的潛在威脅，應戰的主力王牌則是預計明年初出版的「PacificStrike」！預計這個 Game 將承襲所有 Wing Commander 以及 Strike Commander 的各項優點。由於上述兩個 Games 都是空前的成功；ORIGIN 乘勝追擊總是沒錯的！在 PacificStrike 中的時間是設定在日本偷襲珍珠港之後，而玩者將駕著美軍的飛機，看看能否改變歷史！

Shadow Caster



ORIGIN 的另一新 Game 是「Shadow Caster」！一看到這個遊戲的第一印象就是：它是個不錯的「角色扮演」遊戲，但仔細一讀它的介紹又覺得不完全是！事實上，它是一個包含了「動作」及「角色扮演」的綜合遊戲！它讓你在不同角色中變來變去。一下子你快而敏捷，但卻小而脆弱；變形之後卻成了無法打敗的巨人，但卻行動遲緩！這一個由 ORIGIN 及 Electronic Arts 兩家公司第一個合作的作品將引領你進入一個全新的動作遊戲的境地！

Lucas Arts 一直是以高品質的畫面見長！而幽默的故事內容更是它立於不敗的最佳保證！像是剛出的「瘋狂大樓Ⅱ」以及「Sam and Max Hit the Rood」就是一例。由於瘋狂大樓第一版十分成功，所以出第二代就是想當然耳的事啦！這個 Game 是有關 Edison 一家人的有趣的事。若是你沒玩過第一版的話也沒有關係，Lucas 公司也是很大方的。只要你買的是 CD 版的話，你可以到 Weird Ed Edison 的電腦裡找到一份第一版的遊戲，你就可以回味享受一下第一版的樂趣！而「Sam and Max Hit the Road」則是描述一隻狗（Sam）及一隻兔子（Max）充當警察助手的故事。以上兩個遊戲是以新奇的動畫以及幽默的笑料爲賣點。而其它方面的進展又是如何呢？X-WING 的成功使得 Lucas 正在進行下一個叫「TIE Fighter」的遊戲。我手邊沒有太多資料，不敢亂蓋，但想必一定是個不錯的 Game。另外進行中的遊戲還有只能在 CD-ROM 上玩的「Rebel Assault」以及大導演史帝芬史匹柏（Steven Spielberg）所主導的「The Dig」！看樣子在未來的半年裡 Lucas Arts 必然不會讓你我失望！



Sam and Max Hit the Road



The Dig

另一個出模擬遊戲的公司是 MAXIS。但他們模擬的東西和一般人都不同。他們都是模擬城市、地球、螞蟻等等。獨樹一格，卻又都十分暢銷！雖然最近把模擬城市改良後出了 Sim City Classic（古城風情），但我想他們也只是在利用原來模擬城市的知名度罷了！而眞正剛新出的 Sim Farm（模

擬農場）則是原先模擬系列的最近作品，顧名思義就知道你將成為一個農場的主人，而你的目的就是要經營這農場。這個 Game 的畫面十分細緻，遠比以往的模擬城市好。雖然農場在美國鄉間十分普遍，但對在台灣的人而言卻不是那麼地熟悉。不過，當你過久了城市中繁忙吵雜而喧鬧的生活，不妨也試一試這個陶淵明式的田園生活！

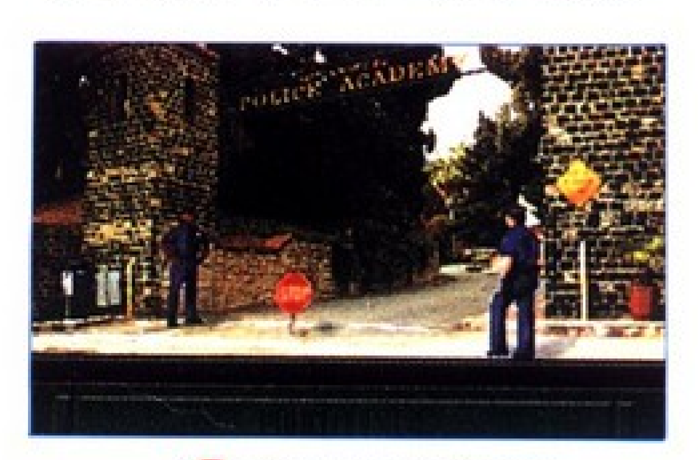
而 MAXIS 預計年底出的 Sim City 2000 則是模擬城市眞正的新版！由於模擬城市出了許多年了，而且又是十分地受歡迎，所以用戶十分多。（應該說是「市長」十分多！）而 MAXIS 也累積了以往的經營理念，吸收了許多「市長」的心得，準備在年底奮力一擊！目前得到的資料顯示在 Sim City 2000 中你可以建立體的建築物了（不再只有原來 2D 的平面建築），像是隧道、地下鐵以及橋樑等等。你當然也可以把原來的在模擬城市中的城市傳送進來玩。模擬城市的玩家可別錯過這個遊戲！

至於 Sierra On-line 公司最近又在玩什麼花樣呢？由於這個公司太大了，而且又有那麼多暢銷的系列，一下子還說不太清楚它所有的動向。先為各位介紹幾個剛出的 Games 好了！今年夏天 Sierra 把十分紅的「國王密使Ⅵ」出了 CD-ROM 的版本。在此版本中所有的語音及對話均被數位化了。有 CD-ROM 又喜愛國王密使系列的讀者一定要把握這個機會。另一個剛出的新 Game 叫「Slater and Charlie Go Gamping」，這是一個針對年齡較小的玩家而設計的遊戲，描述兩隻小恐龍露營時發生的許多好玩有趣的事。

Sim City 2000

由於目標是鎖定在年紀較小的玩家上，所以畫面有趣而生動的路線！小小玩家，你們又有一項新的選擇！

現在再向你介紹開發中的 Games。最引人注目的警察故事Ⅳ預計今年十一月才出版。



警察故事Ⅳ

筆者那時候看到了 PQ4 的廣告，跑了附近所有的店又打了無數的電話，才知道今年年底才能見到它，眞是氣煞人也！不過根據小道消息的資料，PQ4 的畫面是一級棒的！而且許多場景也都是在洛杉磯實地拍攝的。但是這個遊戲棒是棒，但所傳達的訊息卻不一定適合所有的玩家！像在 PQ4 中就是一連串的謀殺案件，而第一個案件中的受害者也是受盡折磨。所以在選擇遊戲的時候也不得不考慮這一點。

另外一個也十分引人注目的則是大家十分熟悉的幻想空間要出第 6 集了！但也別太高興，預計年底聖誕節時才出！這個系列雖然跳過了第 4 集，而直接出了第 5 集，但許多人都認為 LSL5 實在太簡單，一點也沒有挑戰性。所以一聽說 LSL6 即將出版的消息後，也都多多少少抱持了保留的態度！但 Sierra 公司宣稱這一個 Game 一定比 LSL5 更有挑戰性！但筆者認為這一類的 Game 又不能弄得太露骨，否則總不免流於粗俗與下流，所以很可能依然只是在語音及畫質上改進。當然對一個預計年底才出的 Game 來說，現在一切也都言之過早了！

除了上述幾個強片之外，其它的新 Game 還有 Quest for Glory Ⅳ：Shadows of Darkness，預計十月份出版；當然會承襲以往的風格。而 Gabrel Knight ： Sins of the Father 也在發展中！值得一提的是 Sierra 也準備進軍太空飛行模擬的市場！目前這個遊戲的名稱依然未定，但聽說有幾位在 NASA 的科學家也「進場」協助。

不過，大家有沒有覺得很奇怪：怎麼這麼多大公司都這麼看重這一塊「模擬飛行」的肥肉呢？

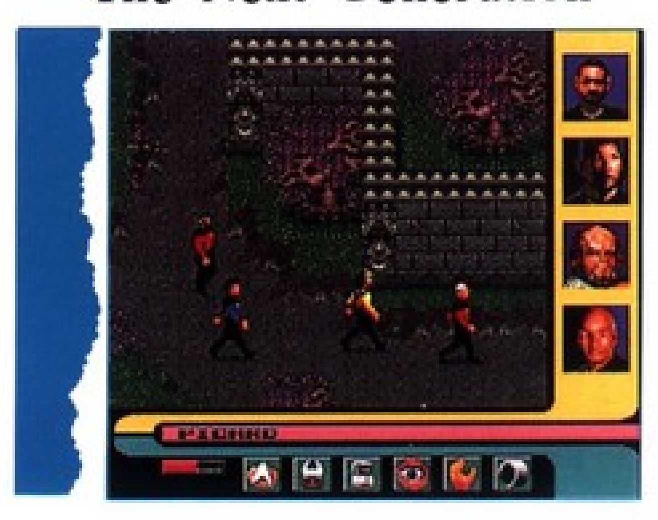


Mig 29

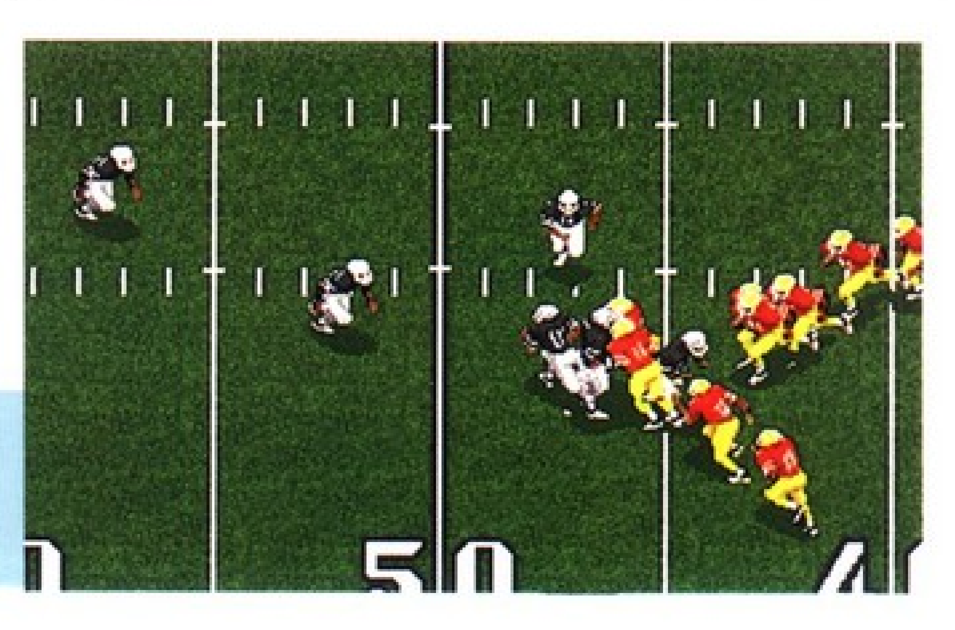
接下來，再看看另一個搞飛行模擬的公司，也就是Spectrum Holobyte，看看他們的計畫是什麼！目前最新而可以買到的就是Falcon 3.0的資料片Mig-29 : Deadly Adversury of Falcon 3.0。這個包含米格29的資料片使你在玩Falcon3.0時不但可以在米格機中打美軍，也可以當美軍去打米格29！由於此類空戰遊戲介紹太多了，而筆者才疏學淺形容詞都快用光了！不過Mig-29是一個投奔自由的故事。而你也就是要利用這架Mig-29看看能不能投奔自由成功！看樣子這個Game可能會受到海峽對岸大陸玩家的喜歡，不過可能要改成民航機投奔自由的遊戲那就更好了！嘻嘻！

而同屬於電子戰場系列的Warthog A-10也預計最近出版，不過筆者尚未聽到其它任何風吹草動。當然筆者最關注的是Spectrum Holobyte預計明年才出的超強新Game——Star Trek : The Next Generation！大家都知道Star Trek系列一直從'60年代開始就伴隨多少人成長。

Star Trek : The Next Generation



而從原來的Star Trek，到The Next Generation以至於現在的Deep Space Nine都是一般青少年最喜愛的電視影集！筆者一到美國就迷上了Star Trek : The Next Generation，所以對於它即將出片也是抱著很大的期望！但筆者個人對於 Star Trek 25周年的那一個Game並不是很滿意，希望The Next Generation會好一點。而根據可靠消息來源指出，The Next Generation將採用Super VGA的畫面，而你也可以扮演在電視上主要7個演員的任何一個角色。而劇情則和電視影集類似！而另外兩個可能在年底出的體育類的遊戲有：Joe Montana NFL Football以及David Robinson NBA Action。但是國內棒球風氣較盛，又有這麼多本土的棒球遊戲，這些美國的美式足球及籃球的遊戲是否能夠力和我們自己的棒球遊戲相抗衡呢？只有讓時間來證明了！

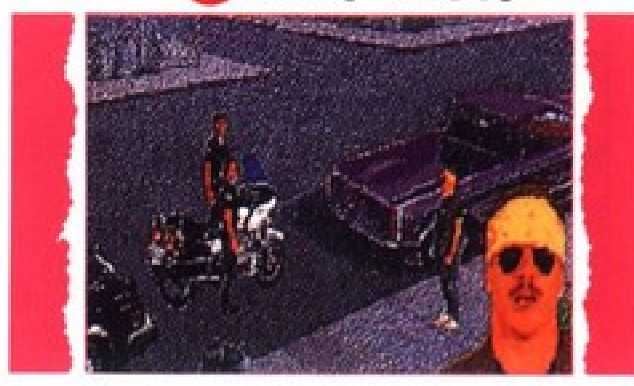


Joe Montana NFL Football

提到Spectrum Holybyte也就必須提到MicroProse。因爲這兩家公司最近合併了。未來的新Games有潛艇大戰Sub-war 2050，而空戰遊戲則有Fleet Defender。而較有氣質的玩家可能會喜歡Return of the Phantom，因爲Phantom of the Opera是個很有名的歌劇，而這個Game也就和這歌劇有關的！雖然還有其它許多新東西在發展中，但新資料不夠，等收集好了，必然立即向各位報告！

若是大家等不及Sierra的Police Quest Ⅳ的話，這邊還有一個遊戲可以讓大家望梅止渴的。那就是 Tsunam 公司剛出的Blue Force。這個遊戲是由著名的程式設計師JIM WALLS所設計的，當然也是一個扮演警察鬥智的遊戲！不過這一回你是要調查謀殺你父母的凶手！

Blue Force



其它還有太多數不清的新Game，但是限於時間和篇幅只好留待下次再談。而且筆者又得去上網路或那些公司的BBS去和他們的公關或是作者搞好關係，以便得到更多、更好、更快的東西呈現給大家！我們下次見！

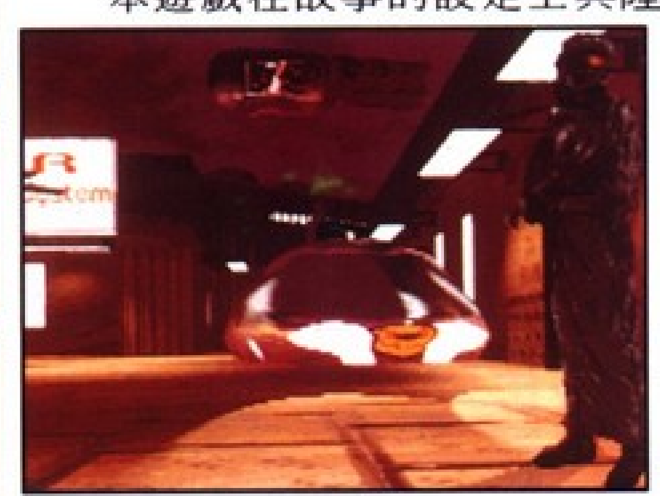


／Lucier

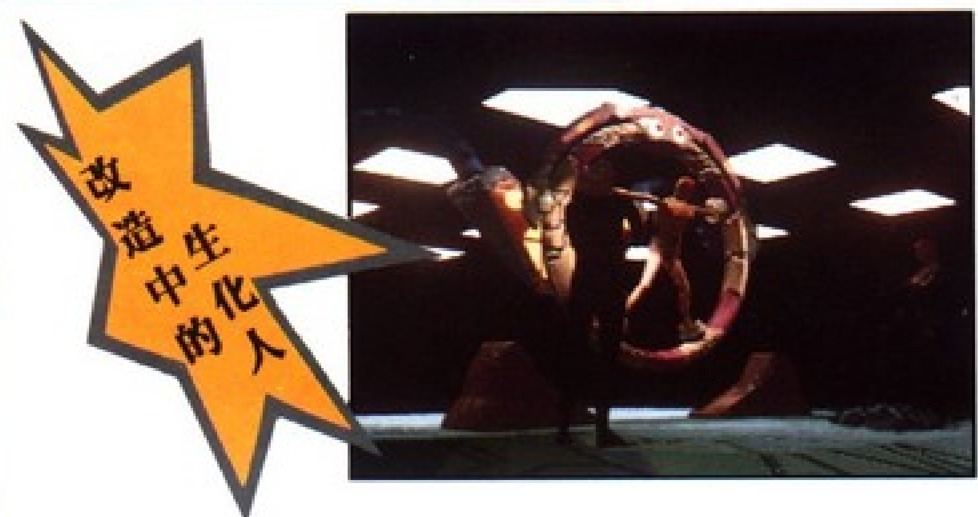


Bullfrog——牛蛙公司所出版的遊戲幾乎都是可玩度很高的小品戰略遊戲，Synd—icate 正是這樣的一個遊戲。

本遊戲在故事的設定上與陸空戰將有頗多類似之處，同樣都是由大企業接管世界，而彼此間的利益衝突當然需要用一些不太純潔的手段來解決；與陸空戰將所不同的是 Syndicate 中以生化人（Cybarg）來進行種種滲透、暗殺、破壞的 dirty job 也可算是本遊戲比較特別的地方吧！



◀體會一下當特務的快感



改造中的生化人

既然是身處混亂的世界，那當然是軍火泛濫，如熟悉的烏茲、六管機槍、火焰投射器，先進的雷射全部出籠，嚮往電影中幫派街頭火拼、血流遍地的玩者絕對可以在這裏找到你所想要的，尤其是再配上支援 PAS 及 Sound blaster 的音效，那種槍林彈雨，爆炸聲四起的感覺眞的是在現實生活中遭受沈重壓力下一個極佳的舒解良方。



遊戲剛開始時，武器並不精良

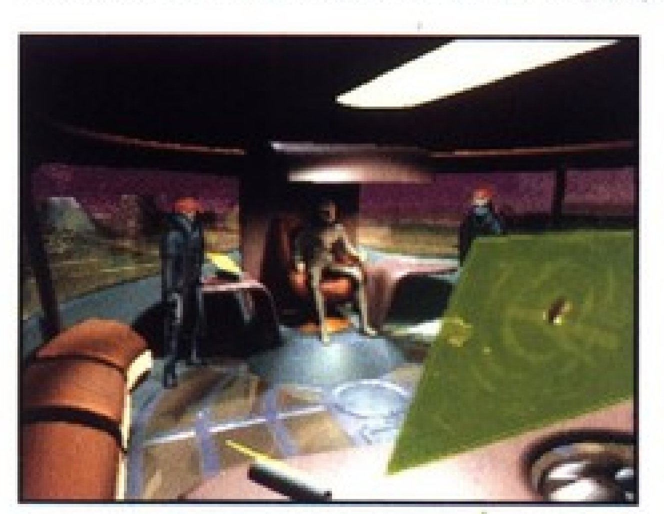
唯有佔領更多的土地，才有豐富的稅收▶



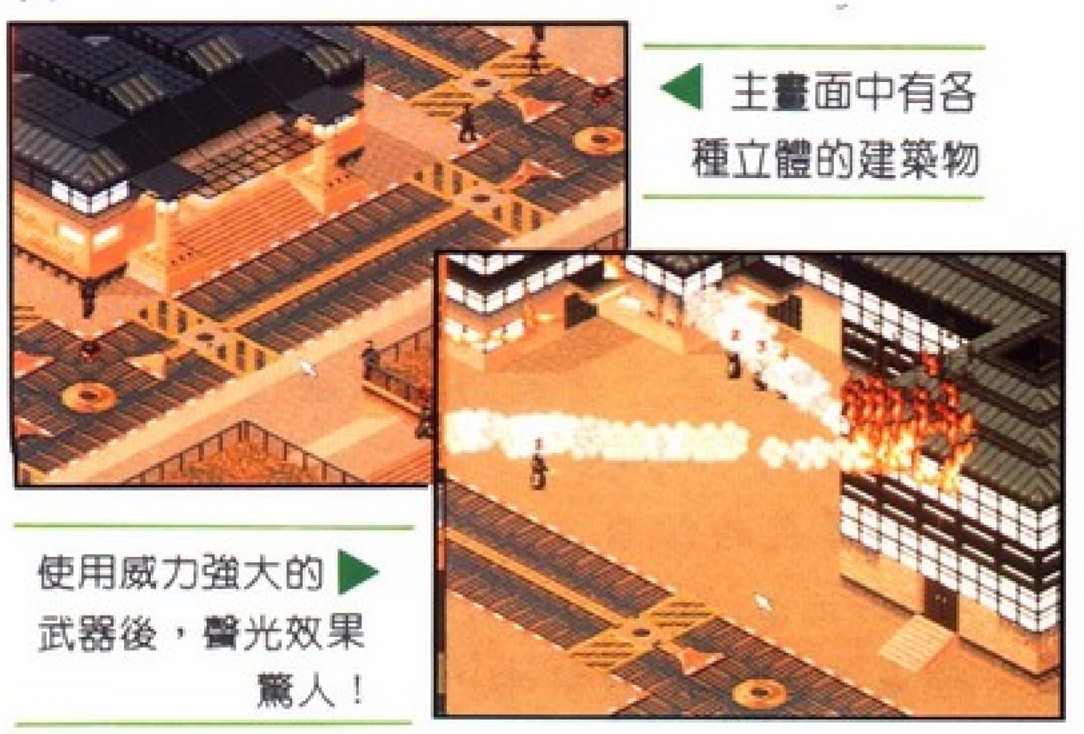
◀進化護具等級，執行任務才能無往不利

Syndicate

雖然軍火的種類很多，但玩者也不是一開始就配備齊全的，遊戲中任務的目的就是爲了佔領土地來收取稅收，以作爲研究開發的經費，不但武器需要研發，生化人的各個身體組件也都要再加以改進，先進的組件不但輸出功率大，也可以快速的進行自我修復，對攻擊的忍受度也更高，執行任務的成功率當然也會提高；在研發上投注的經費愈高，所需的時間也就愈短，爲了生存，玩者只有不辭勞苦的爲主子奔波來強化自己了。


神秘的幕後老板

Syndicate 中的戰場都是一座座不同的都市，各種造型特異的建築物四處林立。而城內的人物也都是即時的活動著，他們都有自己的法律，警察若看到持槍的人會喊出”**Police ！ Drop your weapen ！**”若有不從者則拔槍相向，敵方的生化人則二話不說見面就殺，一般的小市民則會急忙的躲避火拼的場面。城中還有各種的交通工具：無論是私家汽車、裝甲車、警車、消防車、救護車，這些只要你開火幾乎都可以劫持的到，當然如果意不在車，你也可以集中火力，直接把它連人帶車打個稀爛，此外還有連接分隔城市間的捷運（別怕！別怕！這裏不是臺北，捷運不是遊戲中最危險的地方）這些都是可以加快腳步的好東西。


◀ 主畫面中有各種立體的建築物

使用威力強大的 ▶ 武器後，聲光效果驚人！

城市中的地形更是相當的複雜，有立體的高架橋，也有地下的通道，城內也有許多盆景、玻璃、樹林等著玩者去將它燒掉、打破、擊毀，大大滿足了玩者潛在的破壞狂。

Syndicate 中的任務是由五種基本要素所組成的：暗殺、說服、破壞、護送、擄獲，大部份的時間都只有單一情況，但有時也有重複組合的任務，使得挑戰性較高。



◀ 在遊戲中並不是見人就殺，要看清任務內容！


未來的都市街景 ▶

任務中某些角色也會有較爲特殊的行動，譬如在某一個暗殺的任務中若是有車輛就可以從大門進入，較爲便捷，偏偏敵方的生化人就守在車旁，你一接近，他就會裝上定時炸彈，如果隊伍沒辦法趕快將敵人打倒，再將車開走，恐怕就得大老遠的走路去了；某些說服任務中敵方的生化人一見你接近就會故意靠近你的目標物，使得你投鼠忌器不敢開火，再不然就身懷定時炸彈，來個玉石俱焚，任務中的這些小狀況雖然可能讓你完成不了任務，但卻可以使人有眞正投入的感覺。

Syndicate 雖然有一個”無言的結局”而飽受批評，但以其變化性及多樣性來說，卻是 **Bullfrog** 到目前爲止最耐玩的遊戲，值得在空閒的時間好好的玩上一玩！


圓滿達成任務後，舉「城」歡騰！



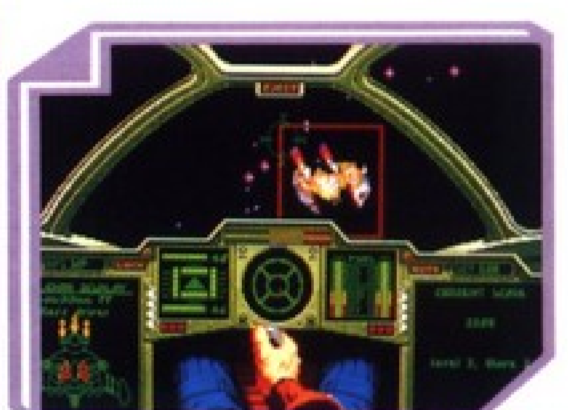
您有沒有覺得現在市面上的 Game 都太「大」了呢？當筆者在電腦店看到這個 **Wing Commander Academy**（以下簡稱 **WCA**）遊戲時候，以爲又是一個重量級的傢伙。由於 Wing Commander 的轟動，才有今天的 **WCA**！**WCA** 雖然承襲了 Wing Commander 的名稱，但是遊戲的精神卻是大異其趣的！**WCA** 和它同等級、類型的 Game 比起來並不算太大！（但這是比較的對象問題，如果和一般的 Games 比起來，它仍然不能算小！）

從 Game 的名稱就知道它是銀河飛將學院，顧名思義就是銀河飛將的搖籃啦！大概是 **WCA** 的作者發現市面上有關太空飛行員的遊戲太多了，像是 **WCA** 的前身 Wing Commander Ⅰ、Ⅱ，以及最近的 X-Wing 以及 Strike Commander 等等。這些 Game 均屬上乘之作，但世風之下，人心不古，水準參差不齊的玩家，使得原本崇高的抗暴遊戲也充滿了火藥味與暴戾之氣。於是兵團司令 Jack A. Lombard 毫不考慮地接下了 Terran Confederation Space Naval（簡稱 TCSN）學院中飛行模擬訓練（也就是本遊戲）的設計改良的重責大任！這件事當然也是有其淵源的！

話說多年前，Jack Lombard 剛從 TCSN 軍校畢業之後也是個十分有理想、有抱負的青年，所以立刻就加入了對抗 Kilrathi 的行列。雖然 TCSN 那時候也有飛行訓練的模擬器，但他總覺得和眞實的戰鬥有一段距離。於是他就上書「高層人士」，可惜當時有許多看不見的黑手在背後運作，所以改革的美夢没有成眞。没想到在一次戰鬥中 Jack 在隊友脫隊的情況下被七架敵機截擊。在敵衆我寡的情況下，當然只好棄機而逃！他的座機被炸毀，而 Jack 雖然撿回一條命，但因一眼受傷，因而無法再擔當戰機飛行員的任務了！

好在 Jack 一向「忠黨愛國」，而且又是三代清白，於是好巧不巧的又回到了軍校謀得一個教職。而在他有心無心的努力之下，如今也熬到了飛行模擬器的主管了！想想多年前意圖改革的豪氣，今天儼然成爲「在上位者」了，終於到了一展長才的時候了。想著多年前，因脫隊而死於任務的戰友，Jack 決定要從培養戰友間合群互助的觀念開始，他並創立了戰友的信條（Wingman's Creed）：

「*Together we fight, united by a bond——*
因著某種信念，使我們得以並肩作戰。
A bond of courage,
那是勇氣的信念，
A bond of daring,
那是無所畏懼的信念，



▶老兄，你跑不掉了！

◀隨時注意隊友給你的訊息！

WING COMMANDER ACADEMY
銀河飛將（學園版）

A bond of friendship。」
那是友誼的信念！」

希望從思想上培養學員高貴的情操。更希望由更逼眞的模擬，使學員在受訓時的眞實感大大提高，以備日後應付眞實戰況而不致手足無措！當然理想與現實的差距就得靠各位新進的學員（不要懷疑！就是你！）來親身體驗啦！值得一提的是，**WCA** 並不需要任何以往銀河飛將的經驗，所以假如你因爲沒玩過銀河飛將而裹足不前，你很可能因而錯失一個好玩的 Game 了！




▶設計一個驚險刺激的任務吧！

WCA 最大特色就是學員必須自行設計任務。你可以選擇不同的敵機、太空站、地雷區、殞石區等等，然後自行放在以你的座機爲中心的星象儀上。若是你懶得動大腦去設計，或是你喜歡電腦爲你設計的話，電腦也十分願意代勞的。當然你也必須選自己的座機，TCSN 提供九種飛行器供你使用。當然，你也別忘了你的戰友！雖然在 Jack Lombard 的戰友信條中十分看重戰友的價値，但也只有四名模擬戰友可供挑選。而且有的人態度差、戰技又不行，唉！如何選呢？只好賭一賭啦！

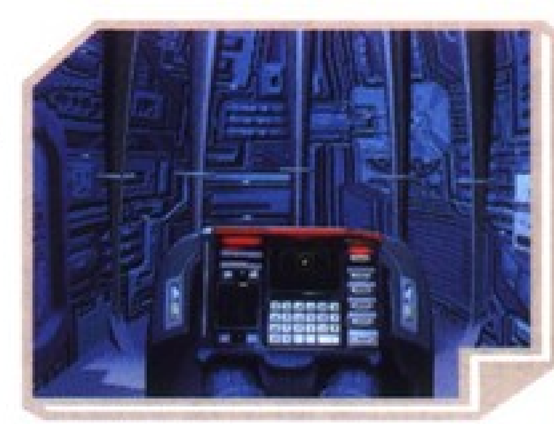


◀咱們又碰面了！好傢伙，

接下來你可選擇航行出發點（Nav. Point）。另外，敵方攻擊的陣勢又如何了呢？若選挑戰級（Gauntlet）的話，敵方將會一波接一波地攻擊你的座機。最後，你可以把設計好的任務儲存起來，然後也就可以玩了！

進入任務之後，大部份的發展就和一般的太空戰鬥遊戲差不多了！但根據你在設計任務時選擇的座機之不同，設計者也使用不同的儀表板，使你有不同的感覺。不過筆者覺得大多是差不多的。當然某些較輕型的戰機並沒有特別的裝備，在儀表上也就沒有這麼複雜了。在戰鬥中，除了一般的纏鬥之外，你還可能會遇上敵方的大型運輸母艦！此時你必須運用策略，適時地使用你的飛彈（因爲那是唯一能毀掉母艦的方法！），給予敵方致命的一擊！

整體而言，**WCA** 還算不錯，但照筆者的看法，目前 Origin 把大部份的功力放在明年初的新 Game —— Pacific Strike（暫譯：太平洋戰將）上！不像魔法門外傳那樣可以把兩個獨立的Games 合併成一個更大的 Game（Clouds of Xeen ＋ Darkside of Xeen＝World of Xeen）！出版 **WCA** 只希望延續銀河飛將的餘威，以便向廣大的玩家們有所交代罷了！



◀整裝完畢，準備上路吧！

由於現今市面上類似的Game十分多，**WCA** 的出版提供大家多一項的選擇。而和其他同類的 Game 相比，**WCA** 可謂麻雀雖小，五臟俱全。玩慣了大而「胖」的 Game 的你，是否能適應呢？那只好由各位玩家自行體會囉！



▶嘿！隊友的表現也不賴嘛！



◀哇哈！正中紅心哦！



／WESLEY



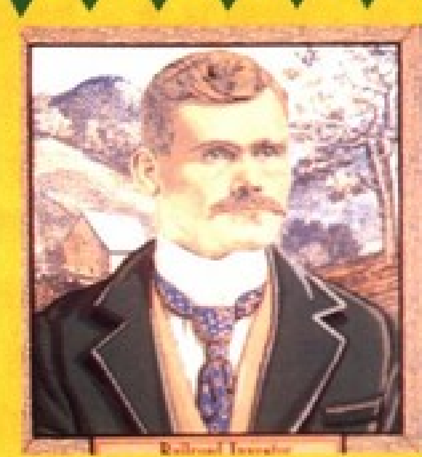
各位鐵路大亨們近來可好？在您的事業橫跨了整個美國，榮登總統寶座之後，想必到現在，都還會得意的笑吧？只是事隔多日，會不會覺得日子無聊而想重溫舊夢呢？沒關係！鐵路大亨要出豪華版了，這次要給你不同的感受喔！

鐵路大亨的時代背景大約是從十九世紀中期開始，那個時代的西方人正享受著工業革命的成果，而火車在1814 年由英國人喬治・史蒂文生發明之後，更成爲這個時代典型的代表物之一。

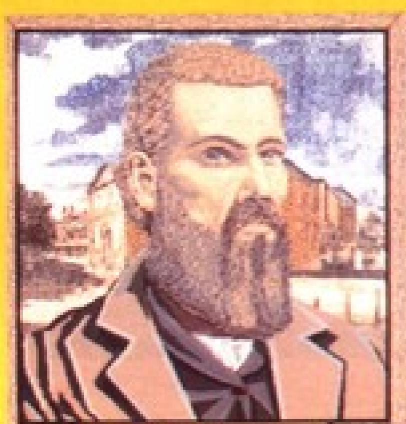
鐵路大亨模擬這樣的情境，讓玩者扮演一家鐵路運輸公司的老闆，他必須從計劃興建鐵路開始，連結各個城市與各地的礦藏與資源，以進行各項客、貨運輸，並且從事股票投資，與其他鐵路運輸公司競爭，最後賺進大把大把的鈔票，退休後還可以去當總統（或首相）哩！

而鐵路大亨豪華版，顧名思義就是在繪圖層次上有很大的改變。舊版鐵路大亨是EGA16 色的模式，豪華版則全盤改成VGA 模式，因此在片頭及插畫的表現上，都呈現了有別於舊版的風貌：男人穿戴著禮服禮帽、女人則是寬邊帽小洋傘，再加上古老的蒸汽火車及土褐色的色調，重要時事或是景氣訊號的報紙報導，也用了像是很古老的新聞紙張，整體凸顯出的懷舊色彩很適合營造遊戲的

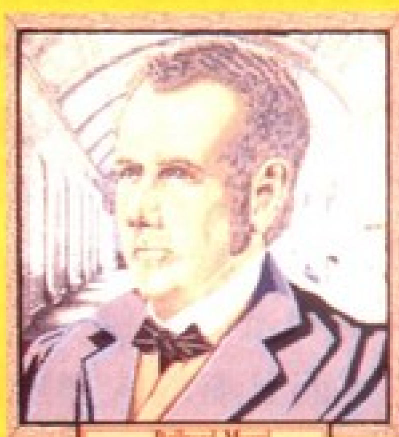
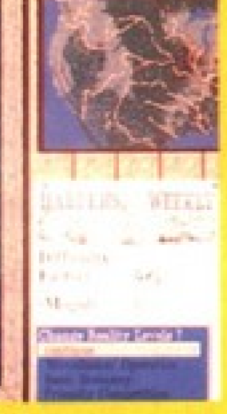
選擇遊戲的難易度



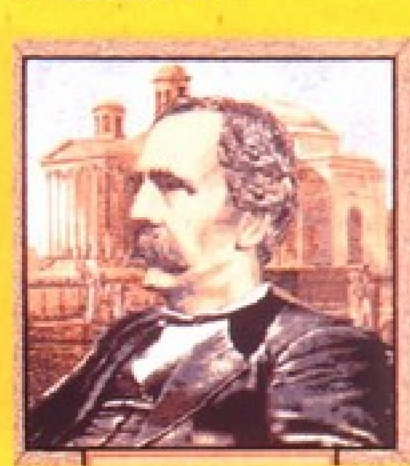
▲初級的投資者



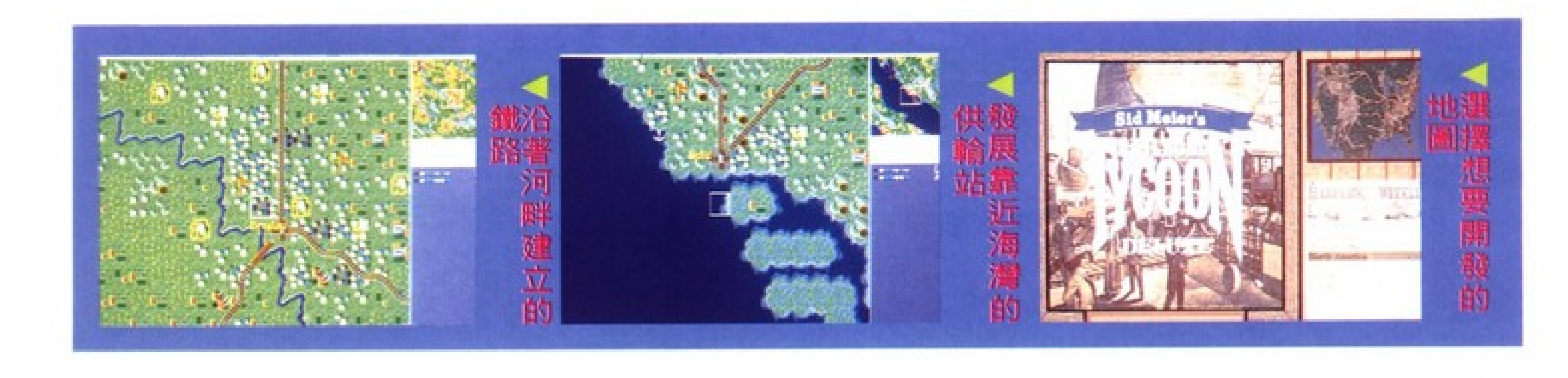

▲鐵路資本家

▲鐵路大戶




▲難度最高的鐵路大亨



▲沿著河畔建立的鐵路

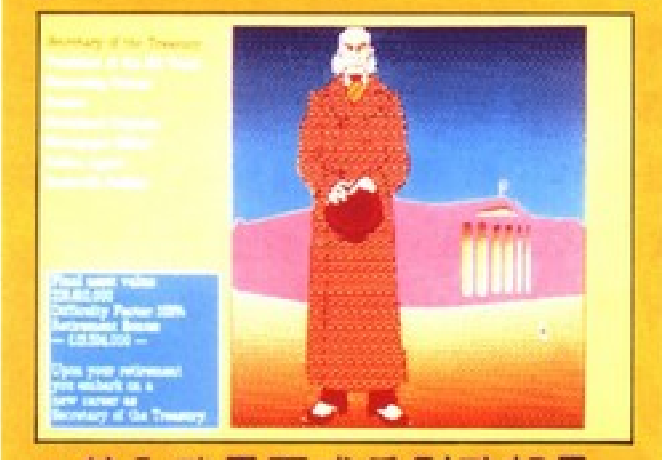
▲發展靠近海灣的供輸站

▲選擇想要開發的地圖

鐵路大亨 豪華版

各種不同的退休結局


▲經營不善,落到擺地攤的地步


▲轉入政界而成爲財政部長

氣氛。至於背景音樂則沒什麼改變，倒是在你選擇地圖上各種地形時，除了原有的文字說明外，還會加上一些音效（例如港口會有汽笛聲），增添一些氣氛。

進入遊戲後，可以發現地圖比舊版精細了一些，各類圖表及文字也變小了（解析度提高的原因），而滑鼠似乎也靈敏許多（靈敏得也太多了些）。此外，在河流上建築橋樑時，也捨棄了舊版的EGA動畫，代之以多幅掃描進去的火車過橋照片。而股票市場所看到的其他三名對手肖像也變成較爲精細的黑白圖片。

玩者可選擇的地圖也有改變。舊版原來只有美東、美西、全歐與英國四張，豪華版則去掉了英國，再加上北美（不就是美東加美西了嗎？）、南美及非洲中南部。大致上北美與原先的美東、美西並無差別，而南美及非洲的城市較少，發展不易，貨運的比例得提高才行。

貨運種類方面，北美與歐洲都與舊版相同，南美則包括穀類、石油、木材、畜產（以上與北美相同）及新加的咖啡與糖（可加工成外銷貨品運到港口）。非洲的變化較多，有鐵礦、銅礦、橡膠、糖（以上可外銷）、穀類、畜產及武器（唉！眞是兵荒馬亂的地方）。從南美與非洲大量外銷貨品的情形來看，豪華版頗能反映當時殖民主義盛行的現象，想來也是製作小組的一項創意。

至於遊戲的主角——火車頭，也新增加了十一種款式，對於火車迷來說，想必又是一件相當興奮的事。

不過在玩者退休後的職務安排與退休金的計算方式，則和舊版有所不同。舊版在歐洲（含英國）退休後可以當上首相，美國部份可當總統，但是豪華版六張地圖的最高職位都只是財政部長（升不上去了）。其實，既然地圖增加了，何不來個：歐洲→首相、北美→總統、南美→獨裁者、非洲→呃....酋長？至於退休金，則是退得愈慢領得愈多（舊版則相反），因此，如果你做滿一百年，就可以領到一筆可觀的退休金呢！（編按：那不成了妖精嗎！？）

另外有一項新的設計，就是在你的鐵路網達到相當規模後，會有鐵路大盜出現，只要抓到就會得到五萬元賞金，不過玩者不必擔心要如何抓，因爲往往過不了多少，他就自動被逮住了，大概是咱們自家的鐵路公司還有鐵路警察的設置吧？

由於豪華版在遊戲方式及內涵等，幾乎都和舊版相似（甚至連舊版的Bug都沒改，例如錢賺得太多時，歷年收入總和竟然變成赤字），因此也可視之爲舊版的資料片。

由此看來，鐵路大亨應該是不會出二代了（Sid Meier似乎也曾如此表示），所以，不論舊雨或新知，都要好好把握才是。



◀瞬息萬變的財經消息

◀歷史回顧的畫面

◀遊戲後的小廣告，敬請期待

1993年
國際電腦育樂展熱情報導

／何布





嗨！大家好，在接到我們可愛又可敬的主編的採訪手諭後，原本不輕易出門（怕嚇到別人！）的何布在下我，又得跑一趟展覽會場了！這次在台北松山外貿展覽館舉辦的國際電腦育樂展，與六月初的軟體大展比較起來，規模可以稱為「巨大」，尤其在國內各家遊戲軟體公司都傾巢而出賣弄風情的情況下，整個會場到處瀰漫了一股新遊戲的騷味，十分的吸引人。筆者早在開幕的前幾天，就邀集了三五好友準備來一次大搜刮，因此這次「進香團」的陣容可是非常龐大，同行的除了 GEMINI 外，還有 LORD JEAN 、YMJ 與 G . R . X，為了這次的展覽 LORD JEAN 已把他的 CHARM PERSON 的技能練到最高級，YMJ 的 STEAL 也早就練得差不多了，我則帶了個大布袋準備裝他們的戰利品，一看整個隊伍已經大致成形了，就在九月二日開幕的當天，大伙坐上野雞車，浩浩蕩蕩地向會場出發了。

到了會場後才發現入場券費用所費不貲，在隊伍銀兩不夠的情形下，還好遇見了身上有工作證的 L . Y . C，於是便利用「裝備傳遞法」，一個個輪流地混進會場了。哇！整個會場可說宛如一個遊戲天堂，各家軟體公司都到齊了！就在眾人不知從何處先下手的同時，忽然一陣「遊戲風暴」襲來，一時天旋地轉，筆者的意識也漸漸模糊了……。等到清醒過來的時候，筆者發覺自己已經身在軟體世界的攤位上了，而且隊伍的伙伴全都不見了，怪哉！不管了！還是先看看各家軟體公司的葫蘆裡到底賣什麼藥吧！（以上劇情全由主編安排，如有雷同，純屬虛構）。

軟體世界

軟體世界把會場佈置成一個巨大的山寨，寨主是柯長老，和柯長老聊了一會，才知道最近軟體世界由金庸小說改編的冒險遊戲--射鵰英雄傳，已接近完成的階段了，大概十月初就能推出了，也難怪山寨兩旁都插上了射鵰英雄傳的旗幟，氣勢頗為不凡，相信在遊戲推出之後，必能造成一股不小的武俠風潮，相當值得玩家們注意。

除了射鵰英雄傳外，軟體世界還展示了目前正在熱賣中的遊戲--中華職棒，當筆者正要上前一試身手時，忽然有兩個彪形大漢擋住去路，仔細



一看，I can't belive it ！ 竟然是職棒聯盟時報鷹隊的兩座巨砲--王光熙與廖敏雄，原來他們是應軟體世界之邀來為中華職棒作宣傳，順便也來看看自己在遊戲中的長相。由於筆者是職棒迷，當然不會放過請他們簽名的機會，另外也請他們擺個好 pose，拍照一張，以資留念。

松崗

每次展覽會，松崗總是把攤位佈置得非常別出心裁。這一回，他們把整個波斯王子的宮殿都搬到會場來了，中間還做了一個很大的電視牆來播放波斯王子 II 的 DEMO ，另外還請了兩個美女扮成公主來發廣告傳單，一時之間吸引了不少人

駐足圍觀，只不過不曉得看的是遊戲還是美女？





來自波斯的美女？

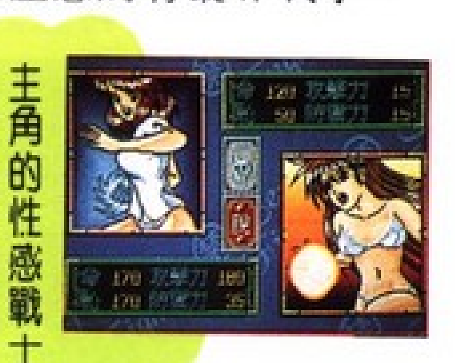
有點「醉翁之意不在GAME」的味道。

另外兩個比較值得玩家注意的有帝國追逐戰與瘋狂大樓Ⅱ CD版，前者是X-WING的資料片，後者則擁有磁片版所沒有的全場語音，而且價格相當合理，只賣780元，相當值得有CD-ROM的玩家買來珍藏。

精訊

以往精訊給玩家的印象是好久才出一套GAME，而且還在上一次的軟體大展上缺席，這次不但參展而且一反常態地展出許多新遊戲，頗令人意外，其中比較矚目的有從日本遊樂器上移植的中文RPG勇者鬥惡龍Ⅲ。這個遊戲除了將同名的日本遊戲的劇情移植外，還在畫面的處理上做了一些小改進，再加上訊息完全以中文顯示，眞可以「鉅作」視之。

除了熱賣中的AVG飛翔傳說外，現場還秀了許多自製中文遊戲，比較引人注意的有叢林戰爭--這是一個結合RPG角色升級與SLG戰略攻防特點的遊戲，加上全動態式的戰鬥畫面，給人感覺還算不錯。性感戰士--這是一個以美少女爲主角的RPG，整個遊戲在操作、畫面、劇情方面都帶有很濃的日本味。瘋狂醫院--一套類似醫生也瘋狂醫事模擬遊戲，並以護士的美色爲號召，在國算是首創之舉。



主角的性感戰士以美少女爲

另外，在會場上還看到了聊齋誌異Ⅱ的DEMO，雖然只有一小段畫面，但是使用放大縮小旋轉等技巧的畫面效果相當驚人，由此我們可以推測二代的圖形系統將會有很大的改變，相信二代將會帶給玩過一代的玩家一個全新的感受。

大宇

大宇展示的是魔道子、失落的封印、幻象雷電這三個已經上市的遊戲，只要在這邊稍微站一下，就可感受到大宇遊戲的熱度，幾乎每個遊戲都相當的不錯，玩家們的反應也很熱烈，像魔道子、失落的封印都是排行榜前二十名內的遊戲，幻象雷電雖然才上市不久，但潛力雄厚，尤其畫面的捲動更是流暢的令人咋舌，螢幕上角色之多也到了令人眼花撩亂的地步，相信連國外的公司也很難做到像這樣的水準，不禁讓人對國內自製遊戲的水準又燃起了一絲信心。

雖然大宇在現場並沒有展出任何新GAME，但是據筆者所知，大宇目前正在進行中的大工程有天使帝國Ⅱ與軒轅劍Ⅱ，前者除了加入更多的兵種外，也在地圖系統上作了一些改進，後者則是DOMO小組繼失落的封印後的又一力作，據說與軒轅劍Ⅱ比起來，失落的封印只能算是個「小渣渣」而已，到底情形如何？還是有待時間來證明。



第三波

第三波這次的攤位幾乎以賣遊戲爲主，現場連一台展示用的電腦都沒有，因此也沒有看到什麼新GAME，不過幾乎所有的遊戲都有打折，吸引了不少玩家圍觀採購。從現場散發的廣告傳單看來，第三波最近要推出一個海戰遊戲--特遣艦隊，這個遊戲和軟體世界即將出版的大海戰很類似，不過特遣艦隊是描寫二次大戰南太平洋的海上戰爭，也就是著名的瓜達康納爾島之役；大海戰則把戰場設定在北大西洋，雖然兩者戰場不同，但是發行日期卻相近，屆時可能免不了要火





Micro Prose的特遣艦隊

拼較勁一番。

漢堂



漢堂自從天外劍聖錄出版後，由於風評不錯，使得整個公司又注入了一股新的生命力，感覺上比以前活耀了許多，這次在展覽會場的佈置上也別具風格，爲了替他們的戰略大作--魔島戰記造勢，漢堂將會場弄成全開放性的，參觀起來甚爲方便，筆者在看過魔島戰記的DEMO後的感覺只能以「巨大」來形容。整體來說，魔島戰記光一個地圖就要佔掉好幾個螢幕，但是地圖畫面的捲動卻很流暢，加上有與美式RPG類似的種族、屬性的資料設定，應該會是個夠看的戰略遊戲。

現場除了天外劍聖錄外，還有另一個RPG--風塵三俠之金箭使者，這個遊戲與以往漢堂的RPG比較不同的地方是人物完全採用SD的可愛造型，而非天外劍聖錄眞實比例的等身造型，漢堂公司也計劃以這個風格比較俏皮的武俠RPG來測試市場的接受度，請玩家們拭目以待！

光譜

喜歡下象棋的玩家，應該都會發現光譜所出版的將族Ⅱ並不如想像中的那麼好對付，的確，光譜資訊一向以遊戲中的高人工智慧知名，因此玩光譜的遊戲往往得多花一些腦筋才行。在會場筆者遇見了將族的作者虞希舜，一打開話閘子，話題便扯到了他的新作品奧林匹亞橋賽上了，原來這個橋牌遊戲之所以會取名爲「奧林匹亞橋賽」，是因爲他想以這個橋牌程式來參加一年一度的電腦奧林匹亞大賽，這個比賽主要是讓來自各國的橋牌、西洋棋等電腦程式互相鬥智、捉對廝殺，藉以在人工智慧的高低上分個排名出來，可惜今年卻不知何故停辦了，因此只好當遊戲發行了。

會場還陳列了光譜的另一個遊戲--坦克大決戰，這個遊戲可說是任天堂上非常耐玩的同名遊戲的立體版，不同於任天堂版的平面視野，遊戲的畫面是以45度立體斜角的視點來呈現，令人有耳目一新的感覺，在會場現場光譜還喊出「買一套坦克大決戰，就送一套十八空降旅」的口號，聽起來還挺划算的。



台軟科技

台軟科技以往出的GAME幾乎清一色都是美女益智遊戲，如美女拳、四川麻將等，這次在會場的角落好不容易才找到台軟的攤位，咦？這次好像不太一樣哦！原來台軟這次參展的作品是一個RPG，而且還是立體的耶！這個遊戲叫做魔王迷宮，整個畫面的感覺有點像德軍總部，又有點像地下創世紀，簡單的說就是兩者的綜合體，創意蠻新的。

據在場的魔王迷宮作者張順福先生表示，魔王迷宮是台軟的轉型之作，爲的是改變以往玩家心中「台軟只會做美女益智遊戲」的刻板印象，


立體RPG--魔王迷宮

由筆者看來，魔王迷宮的畫面捲動相當的流暢，似乎台軟也已突破了他們的技術瓶頸，有能力做出更複雜的GAME了，這是非常可喜的現象。

熊貓軟體

熊貓軟體除了目前滿受歡迎的格鬥遊戲三國志--武將爭霸外，在會場還可以看到兩套新GAME--西遊記與魔法大地。西遊記的劇情是描寫唐三藏赴西竺取經的故事，由於在會場只看到片頭的DEMO，所以目前仍無法得知遊戲的確切類型，不過筆者猜測可能是和三國志--武將爭霸同型類的格鬥遊戲。


魔法大地

另一個遊戲魔法大地，是一個ARPG，比較特別的地方採用了全動畫式的戰鬥系統，戰況完全以動畫來顯示，眞正做到了一目瞭然的境界，不過因爲是ARPG，戰鬥不但是即時的，而且還帶有動作的成分，手腳比較笨拙的玩家可能也討不到什麼便宜。

全崴

全崴公司自從發行了美女綜藝大集合這個QZG遊戲後，就沒有什麼新片的消息了。除了美女綜藝大集合外，全崴還把之前頗受歡迎的格鬥遊戲--快打至尊拿出來展示，現場的SALES守口如瓶，實在問不出來下一部作品的大致情況，可眞是保密到家了。

微波

微波的老本行是幫玩家郵購國外遊戲，在著作權法案通過限制眞品平行輸入的數量後，微波也另起爐灶的將經營的觸角伸及遊戲的製作上了，

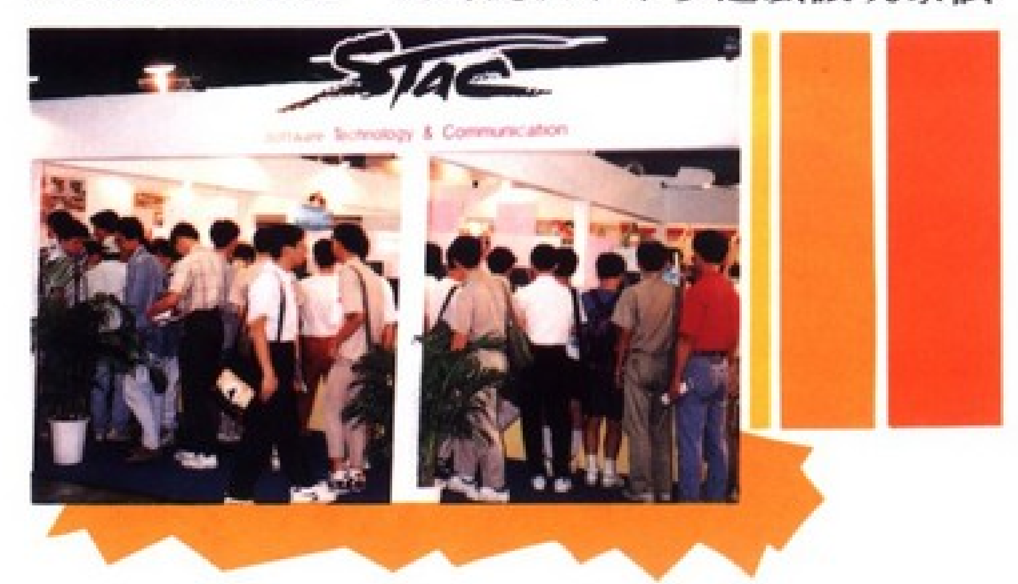

格鬥遊戲--機甲之夢

目前他們代理的遊戲是以美國MEG-ATECH公司爲主，這家公司的遊戲主要在做日本9801的GAME的PC版移植。在現場，除了可以看到一套賣一千多元的原版陸空戰將外，還有眼鏡蛇計劃、機甲之夢、龍騎士Ⅲ這三個MEGATECH的移植遊戲。眼鏡蛇計劃是一個充滿異色的日式RPG，機甲之夢則是以美少女爲主角的格鬥遊戲。

在自製遊戲方面，前陣子微波曾大張旗鼓的徵求製作遊戲人才，現在成績出來了，在現場可以看到微波的第一個自製遊戲--默世錄，這是一個大製作的RPG，整個遊戲的劇情、設定等方面處處都充滿了美式色彩，在國內自製遊戲大多走日式路線的現在，可以算是個異數。

STAC

STAC的全名爲Software Technology And Communication，是由十六家日本遊戲公司所組成的協會，這次渡海來參展的目的除了技術交流和打知名度外，最大的目的是開發STAC遊戲在國內的代理管道。現場提供了不少遊戲讓玩家試



玩，讓人趨之若鶩，擁擠的盛況使這裡成爲會場玩家密度最高的攤位。

GAME製程展示區

這個由大宇公司負負的展示區佔地頗大，氣派非凡。除了提供完整的製GAME流程供玩家參



考外，還將遊戲製作分爲劇本、美工、程式、企劃、音樂等五大部分來向玩家做更細部的說明。現場有動態的電視牆展示，玩家可以由播放的節目中清楚的看到一套遊戲是如何誕生的。另外也有提供了靜態的資料供玩家參觀，讓玩家可以一目瞭然的知道製作遊戲需要那些工具、配備等。由這次的GAME製程展示可以看出大宇公司的確花了一番心思來經營這個非營利性的攤位，其負責用心的態度相當令人敬佩，美中不足的是現場並沒有是供文字資料供玩家帶回去研究，所以有很多用心的玩家都是一邊看一邊做筆記。相信有了盡責的廠商，加上用心的玩家，一定會使我國



的遊戲市場更爲熱鬧蓬勃，整個遊戲界也會因此充滿了新的希望。

武林盟主 GAME 大擂台區



GAME 大擂台區可說是本次展覽會最大的特色。這個區域總共有軟體世界、第三波、大宇等八家軟體公司擺下了擂台，每家公司都提供了他們最新的遊戲讓玩家參賽打擂台，來較量一下手上的功夫，看看誰是眞正的 GAME 林盟主。依照比賽的規則與性質，可以將參賽的遊戲分爲下面幾類：第一類是格鬥遊戲的淘汰賽，如全崴的快打至尊和漩波的機甲之夢，這一類比賽的規則最簡單，誰打輸誰就下台一鞠躬，比到最後總會有個冠軍產生。第二類則是比玩完遊戲後的最高得分，例如大宇的幻象雷電、第三波的彈子台等，基本上只要誰的得分記錄最高就可以獲得最大的獎品，因此參賽的玩家莫不努力的想將別人的得分記錄從排行榜上洗掉，不但競爭激烈，也相當的有趣。第三類則是運動遊戲，也就是軟體世界的中華職棒，筆者逛到這裡的時候，不覺眼睛一亮，竟是中華職棒的作者徐昌隆與朱重憲，正分別和時報鷹隊的強棒王光熙與廖敏雄捉對廝殺呢！這兩位國手級的職棒選手在球場上曾立下無數汗馬功勞，不知他們在電腦球場上的表現如何？

經過一番激烈的鏖戰之後，廖敏雄或許是太在意電腦對眞實成績的呈現，使得心理負擔較大，無法發揮正常水準，而敗給了朱重憲；而王



王光熙打了一支全壘打，好開心！

光熙面對徐昌隆的嚴密防守，仍然揮出了一支漂亮的全壘打，雖然最後仍然輸給徐昌隆，但對於能超越〝老哥〞--兄弟隊的王光輝的打擊紀錄，仍然感到相當開心。他們對於中華職棒的遊戲設計都感到十分有趣。廖敏雄還半開玩笑的表示：「遊戲中對於球員小動作的描繪相當眞實，不過，如果能把球員的長相再畫得帥一點，那就更好了！」引起在場來賓一陣哄然大笑。

廖敏雄嫌電腦裡的自己不夠帥

結語

這次的國際電腦育樂展的舉辦，等於爲國內的 GAME 迷朋友開闢了一個〝新天堂樂園〞，我們不但對於休閒軟體與多媒體軟硬體的發展趨勢更加瞭解，對於遊戲軟體的整個設計的流程也有了更進一步的認識，其意義可謂非凡。希望日後國內能多舉辦類似的展覽活動，讓國內外的遊戲軟體業者能作更進一步的交流，以提升國內休閒軟體的製作水準，更盼望有朝一日同類型的展覽活動能在台北以外的地方舉行，不要讓中南部的玩家每年都要花費大筆時間與精力北上〝朝聖〞，畢竟休閒軟體的發展成果必須讓全體國民所共享，而並非台北人的〝專利〞，不知諸位玩家們是否也有同感呢？好啦！往後有類似的展覽活動，我們將以最快的速度爲各位做最詳實的報導，咱們後會有期！



趕快拿起你的裝備，登上敵艦，跟那些醜陋無比的外星怪物來場精采無比的熱戰吧！

在這人類有史以來最危險的時代出現了救星，他就是拯救了整個人類世界的太空皇帝，他號召全宇宙最精銳的戰士組成全帝國中戰力最強大、最使人敬畏的部隊，我們稱之爲「太空聖戰士」。

貼心設計：「遊戲快速參考表」將可讓你先進遊戲中去嚐嚐殺敵快感。

RPG精品，電腦休閒世界近日發行。

適用：IBM PC/AT（需硬碟）
顯示：VGA/EGA
音效：PC喇叭／魔奇音效卡／聲霸卡
操作：搖桿／鍵盤／滑鼠

SPACE CRUSADE

GREMLIN®

AMIGA COMPATIBLE

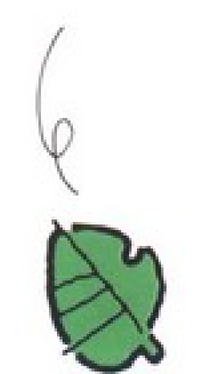
HYPER

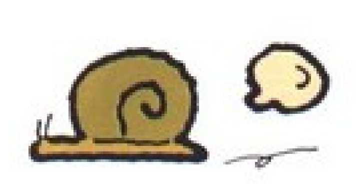

★★★★★★★★★★★★★★★★
超·級·必·勝·秘·技
快打加強版 瑪俐歐大集合 聖劍傳說
MD 火箭騎士大冒險攻略
SFC 第三次機器人大戰徹底攻略
GB 時空降妖外傳III徹底攻略
SFC 太空戰士V徹底攻略
卡!
太閤立志傳 風雲團十郎
★誕生★
10月5日創刊
定價:140元
攻略本中的攻略本
電玩攻略
月刊
真槍實彈！武裝登場!!
創刊號
PREST!!
隨書附送：聖劍傳說2
後半戰徹底攻略讀本
試刊號銷售一空，佳評如潮！
創刊號來勢洶洶，魅力十足！
尖端出版有限公司出版
TEL：(02)218-1582
農學股份有限公司總經銷
TEL：(02)917-8022

SUPER













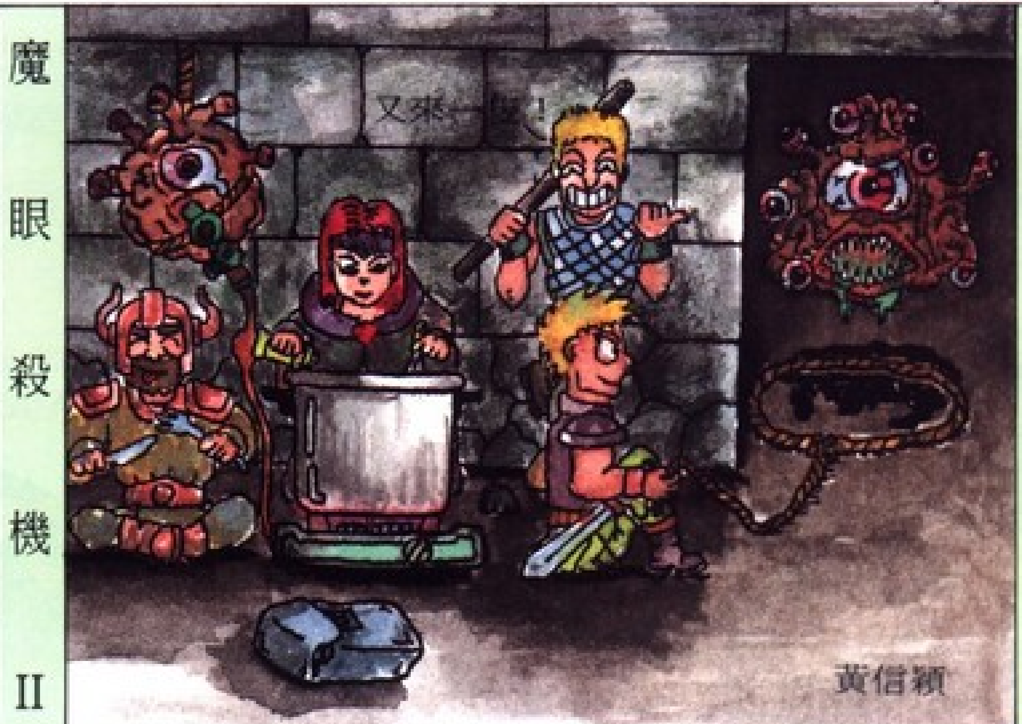
三國志·II





人稱臥龍的諸葛孔明是我軍的招牌軍師，計策無數招招致勝，現在城內來了一票瘋狂小旅鼠，快把軍糧吃光了：：不知軍師如何對策：：

魔眼殺機II

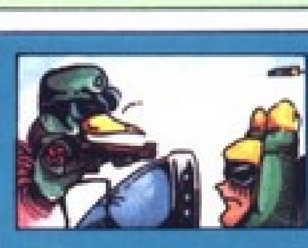




假眼魔瓦斯胞子由於攻擊力超弱，常被隊員抓來充當瓦斯筒，大伙正準備大快朵頤，沒想到這次來了一隻真的：：

納粹飛行秘史

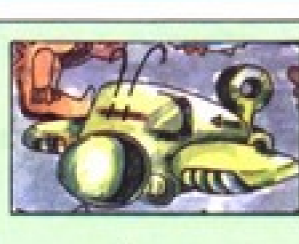




此次戰役上級交待一定要格外小心，聽說納粹空軍已經擁有機動性極高的空中秘密武器，不過我什麼也沒發現，咦?! 前面來了一隻鳥：喂！危險！閃開點：：

爆笑出擊

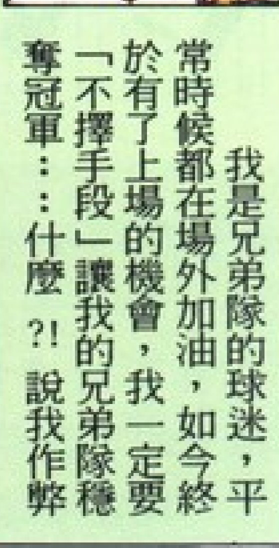




假如有一天武器欄上的小天使忍不住了：：：

中華職棒





我是兄弟隊的球迷，平常時候都在場外加油，如今終於有了上場的機會，我一定要「不擇手段」讓我的兄弟隊穩奪冠軍…什麼 ?! 說我作弊

蓋世龍王

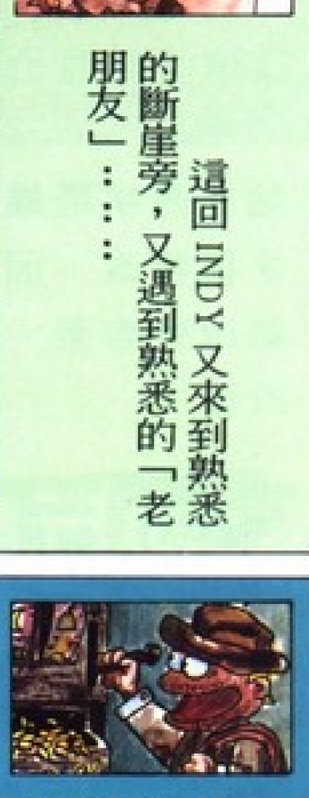




可恨的巴金又派魔龍來搶碎片了…還好!上次用剩的秘密武器還有一些…

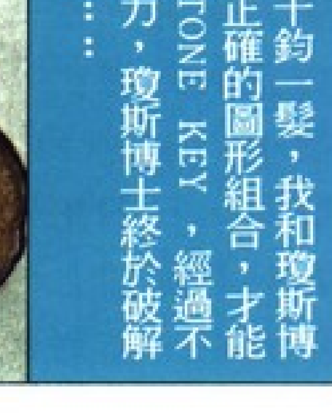
亞特蘭提斯之謎



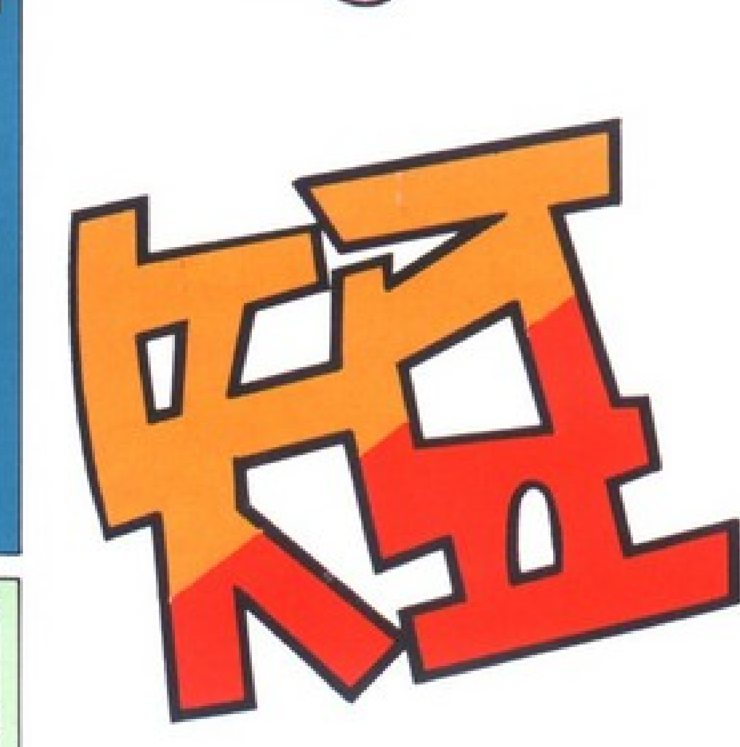


這回 INDY 又來到熟悉的斷崖旁，又遇到熟悉的「老朋友」…

亞特蘭提斯之謎



千鈞一髮，我和瓊斯博士急需正確的圖形組合，才能取得 STONE KEY，經過不斷的努力，瓊斯博士終於破解機關…











激戰M星雲II 偷天換日法

/YK. LPS

在激戰M星雲中由於25種不同的船隻，各有其相生相剋的道理，因此你是否覺得自己的地球巡航艦，實在有夠@#$%……？遇到武裝較弱的或許還能撿回老命，要是遇到中等以上的敵人，恐怕不是半路夭折就是全軍覆沒。告訴你一個天大的好消息，根據山人我日前夜觀「星」象，發現二個能讓你在三千個星球間自由穿梭的方法，且注意聽了：

1. 相信各位看倌一定玩過磁片中所附的Super Melee（超眞實戰鬥），大家應該對哪架戰機專剋哪架，或是最怕哪一隻，心中多少有些明白吧！（還不知道我在講「啥米碗糕」的，勸你再多玩幾次）好了，現在要進入正題了，張大你的眼睛仔細瞧瞧硬碟遊戲目錄中的檔名，將其中的URQUAN.SHP和HUMAN.SHP二個檔案的檔名交換一下，再進入遊戲，你將會發現你的戰艦全都變成了……，而那些爾奎人碰上了你卻只有挨打的份。

當然這只是個小小的例子，聰明的各位看倌一定知道如何每戰必勝了吧！什麼！竟然還不知道！還記得每次和外星人遭遇時，都有機會瞧瞧那位迎面而來的外星大哥是什麼人，並且此時的遊戲選單中有Game這一項，你不妨仔細想想這位大哥最怕什麼人，再Save Game、Quit Game，到硬碟中按照上例的方法，如法泡製一下，無論是你搖身一變成了他的剋星，或是把他變成戰無不敗的戰機，這都隨你高興了。

2. 話說「人有失手，馬有失蹄」，再爛的戰機在電「腦」的操控下，都很有可能在你不留神時候，偷偷「K」掉你半條命，或是你對這三千個星球間這些「罄竹難書」的戰機覺得很煩，那你更不能不使用這一招——三十六計走為上策。將自己的座機馬力全開朝向星球飛去，就在你即將撞上星球的前一刻，趕快按下ESC，你會發現尾隨而來的敵人不是失了準頭，就是根本無法靠近你。

嘿嘿！學會了這兩招包你「爽歪歪」，後會有期了！

蠟像館之謎 生命和等級的修改

/蘇振銘

在我玩蠟像館之謎，常因為生命和等級不足，而常常被宰。在那種怨恨下，我不得已取出神兵利器PC-Tools，進入*.SAV檔內，找到等級和生命的位址：

等級：在Sector 28，磁區475，改成63就沒有敵人可以傷害你。

生命：在sector 28，磁區477，改成63就可以了。

P.S.：修改只能在一開始站在金字塔蠟像前，儲存起來才能修改，因為儲存會隨著遊戲改變容量，所以位址會一直改變。

沙丘魔堡II 小兵立大功

/迷途羔羊

各位沙丘魔堡的戰友大家好！您是否覺得飛彈車攻擊力太強，在混戰中常造成我方重大的傷亡？其實您只要一個小兵就能打勝了！方法很簡單，只要把您可愛的小兵移動到它面前，它的飛彈根本打不到它，而您的小兵只需要一點時間就能摧毀它，帥吧！

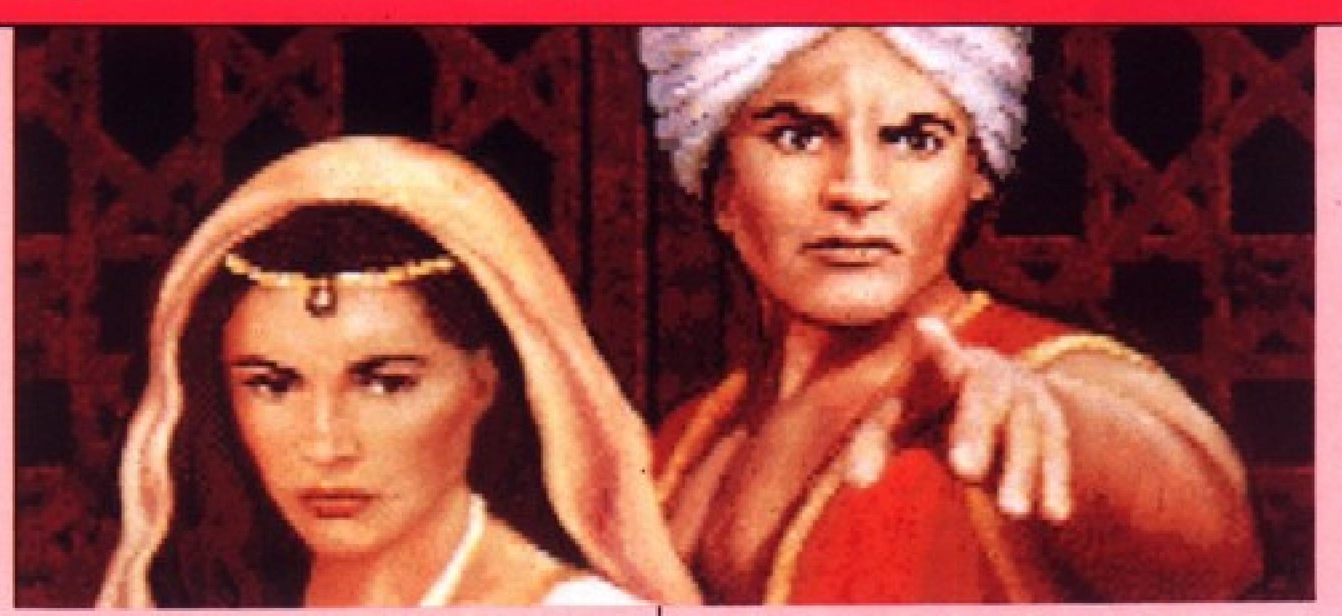
在混戰中您不需另找坦克去照顧敵人的飛彈車，簡單又有用。同理可證，如果您找一台坦克在敵人飛彈車的面前把炮口指向它，看它狂發飛彈而不能對我有所損傷，這也是人生一大樂事！

如果您遇到別人的採礦車怎麼辦？摧毀？置之不理？教你啦！還是用小兵，移動到它附近，這時它會想要把您輾死，您可叫小兵 return 或 move 到一個您有埋伏且沙蟲進不到的沙地裡，摧毀它您將可發現它遺留一大堆香料，再請您的採礦車去接收即可。



波斯王子Ⅱ——《影子與火》

終極密技 ／何布



在玩波斯王子Ⅱ時，你是否常被敵人K的滿頭包，或是被毒蛇咬的哇哇叫，甚至忙了半天過不了關，別怕！現在終極密技來了，保證讓你成爲世界最快樂的王子！輸入〞prince YIPPEEYAHOO〞來進入遊戲，你就可以擁有以下的絕技：

《SHIFT》+《W》：施展輕功。

《SHIFT》+《T》：補血。

《SHIFT》+《R》：顯示目前所在的位置。

《SHIFT》+《B》：打開或關掉背景。

《SHIFT》+《S》：放出影子分身。

《SHIFT》+《K》：減血，可用來自殺。

《SHIFT》+《I》：施展顚倒天地大法，很好玩哦！

《ALT》+《N》：直接進入下一關。

《ALT》+《V》：顯示遊戲的版本。

《K》：殺死畫面上的所有敵人，多按幾下，會有爆笑的情形發生。

《F1》：慢動作功能的切換。

《F2》：在畫面上顯示位置的X座標軸。

《F3》：隱身術。

《F4》：顯示Y座標軸。

如果你手上所擁有的波斯王子Ⅱ是經由「非常管道」而得來的話，可以試試〞Prince MAKINIT〞這組密碼，也許能讓你這個「冒牌王子」一樣快樂不得了，不過玩完遊戲後，千萬別忘了到松崗去自首，否則請小心某人那顆2000磅的黃色炸藥的轟炸，阿門！

吊橋速過法

／陳余仁

在荒島洞穴3中，爲了使骷髏兵由大吊橋上跌落，只好犧牲佩劍，但是如此一來，就必須在古堡廢墟1中，拿取短劍，實在是浪費時間。所以在荒島洞穴3的R處（參考54期攻略）右上方有二瓶醫療藥水，在T處碰見骷髏兵後，不要管它，馬上衝回去喝下其中一瓶藥水，背景音樂變時，就表示成功了。

現在走回吊橋處，瞧！骷髏兵不翼而飛、吊橋完好如初，佩劍自然也掛在腰上了，如此一來，便可直接由古堡廢墟1跳關，省下了不少時間。





風塵三俠之

金箭使者

幽默、逗趣的三名年輕人初入風塵江湖，
各有缺點但都好打抱不平，
人心的險惡在他們面對之下成了笑鬧的話題，
現在他們拿到了兩支無意中得到的金箭，
在好奇心驅使下四處找尋線索，
卻不知已成奸人陰謀陷害的對象！





＊主角、敵人完全採用可愛的ＳＤ造型。
＊遊戲全程配合音樂及特殊音效，保證生動活潑、與眾不同！
＊採用漢堂全新書型包裝，首六千套賣完為止！

火車大戰略

回歸太陽

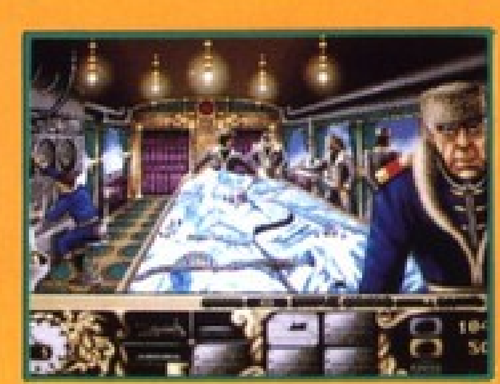
西元二十一世紀初，人類的過失，爆塵遮蔽了太陽……
舊文明消失……
地球的新冰河期揭開了序幕……
新文明展開……太陽被遺忘……
二十八世紀，「維京邦聯」獨佔縱橫全球冰原的鐵路資源，爲了利益，他們不計一切除去對手！
你一身負著能讓太陽重新照耀地球的神聖任務，但是「維京邦聯」將會破壞阻撓你的行動。
所有的策略、戰爭、交易、生產，與火車息息攸關，火車是你的生命！

你的使命————讓太陽重現！

＊冒險：
駕駛火車通行全球，藉著龐大的鐵路網探索冰雪地球，找尋回歸太陽的秘密。

＊策略：
千噸級的火車車最多可加掛百節車廂，包括液罐車、活動監獄、種植的溫室車廂、機槍與飛彈車廂和牲畜車廂等二十餘種可從事生產與戰鬥。還可以率領防衛隊及長毛象群，並使用大砲、派遣步兵在冰天雪地中打仗。





射鵰英雄傳

金庸

/李國彰

■本文作者一射鵰英雄傳程式設計師李國彰先生

經歷一年多，終於完成了射鵰英雄傳（以下簡稱射鵰）這個遊戲。當初在策畫這套遊戲時，最大的問題便是如何將小說改編成一套休閒軟體。那時知道公司簽下金庸的武俠小說的版權，便認爲這確實是個寫遊戲的極好題材，但是如何將金庸的武俠世界搬入電腦遊戲內，卻是一個極大的考驗。

當初我們這個小組，接下這個CASE時，便極力想把武俠的意境表現出來。經過無數次的討論及意見折衝，終於決定以冒險遊戲的模式來表現。原因是我們想以具有中國古典風味的豐富場景及多而細緻的小動畫，忠於原著的劇情及交談內容來使這個遊戲展現出金庸筆下的武俠世界之原貌。

在劇本改編上，由於射鵰的劇情錯綜複雜，很難將扣人心弦的情節完完全全的表現出，而且劇情必須做小部份的修改，才能方便於遊戲上的寫作。所以在劇本上花費相當長的時間，大概有三、四個月都在做改編與整理的工作，一個多月做謎題的設定。雖然有稍微修改過，但是卻不失原著的味道。

一開始，十分鐘帶有全程語音的片頭畫面將帶你回到南宋時期。藉由郭靖之父——郭嘯天與楊康之父——楊鐵心的對話，揭開故事的序幕，了解當時的時代背景與故事的由來。片頭之後，遊戲便從郭靖跟隨江南六俠離開蒙古來到張家口開始。這時你將扮演郭靖闖蕩險惡的江湖，與中原各家武林高手切磋武藝，並有諸多有趣的謎題等待你——來探索，讓你充分融入金庸先生驚險而奇妙的武俠世界中。

程式開發上，由於劇情結構相當龐大，在安排遊戲情節時必定相當耗費時間，也浪費記憶體空間，在兩難的情況下，不得不花費相當時間來鑽研這些問題。

在製作小組諸位兄弟姐妹殫精竭慮的努力下，終於皇天不負苦心人，讓我們開發出一套「條件式劇情事件處理系統」。這套系統完成後，確實大大減低程式方面的負擔，而且程式經過壓縮，只剩下16K，眞是有說不出的好……。可是開發這套系統卻花費我們近半年的時間，雖然設定事件的介面不是很有親和力，但在預定出片日期迫在眉睫的情況下，我們只好儘量去適應它。於是經過十個月的精心籌備後，我們才正式展開製作遊戲的工作。

在美術應用上，射鵰無論是在場景、動畫、人物、人頭、調色盤等方面，都經過美術人員的研究，絕對令玩家有獨樹一格的感覺，尤其是場景更是有如臨現場的感覺。人物性格與人物造型絕對是小說中的那個樣子，劇情動畫非常多，也很細微。所有動畫在硬碟內佔了所有量的90%以上，大約有15M之多，整個遊戲近20M，所以非得使用硬碟不可。另外，由於遊戲只支援VGA顯示系統。遊戲只要有基本配備——640K記憶體，286AT以上（最好386以上），一部1.2M的軟碟，鍵盤（最好是滑鼠），DOS 3.3以上版本，便可上手。

音樂與語音方面，音樂共有二十幾首，皆由三國演義的作曲者林宏佳來負責編曲。當初在設定音樂的時候，便決定根據劇情上的情緒變化來選擇音樂的類型，故音樂絕不會有一個部份都是同一首音樂的情況發生，極富變化。在緊張的時候就放緊湊的音樂，懸疑的時候就放詭異的曲調，纏綿的情愛就放有感情的曲子，皆隨劇情變動。語音方面便交由六鑫錄音公司來協助。

經過了幾個月來日夜顚倒、焚膏繼晷的製作，終於把金庸的名作——射鵰英雄傳改編成一套冒險遊戲。望著手中

的成品，幾個月來的辛苦也隨之一掃而空。一份重擔也因此卸下。回顧整個製作的過程，大約可以分爲下列四個階時期：

第一時期

遊戲在製作初期最麻煩的就是劇本的改編，因爲要在不使遊戲劇本與原作相去太遠，亦要兼顧遊戲耐玩度的情形下，我們選擇了以郭靖與黃蓉兩人間的故事作爲遊戲劇本的走向，以最不偏離金庸先生原著主體的情形下，改編而成現今的劇本。當然在裡面還是有少許的修改，以設計出一些謎題。

而在初期也要對畫面的風格做一設定，在幾次的討論後，我們決定使用類似中國山水畫的畫風來詮釋射鵰。兩位美術設計的小姐也就開始把小說中的文字轉換到螢幕上，形成一幕幕的場景（本遊戲共有八十多幕場景），而筆者就著手劇本的編彙。

第二時期

在劇本（包括劇情、對話）的修改完成後，接下來就是設定劇情的部份了。這部份的工作就由筆者一手承擔起，包含劇情事件的設定，以及一些物品使用結果、對話處理……等等。在張家口郊外的部份完成後就發出了試玩版，試玩版發出後得到了許多讀者的迴響，也有人來電指正在試玩版中的Bugs，像是郭靖身上的那把錯誤的匕首換成了正式版中的金刀；江南七怪中的張阿生「還魂」在張家口茶店等等。這些都已做了正確的修正，也因此在製作遊戲的後半部時，筆者更加的嚴謹用心了。而在這個時期在遊戲背景音樂部份也開始進行。美術設計方面，則著手遊戲中一些動畫的設計。

第三時期

在劇本事件設定得差不多，美術設計方面也大致完成的時候，又接到讀者的意見，要求再進一步改進人物特寫視窗，於是美術設計的兩位小姐又重新拿起畫筆「改造」遊戲中每位人物的特寫，而筆者則把一些分別製作的東西加上，組合成大約的成品。

第四時期

也就是接近遊戲製作終了的時期。這時候大部份的成品已經出來了，剩下的就是一些操作上像是Mouse移動時的流暢度、Bugs的清除、對話修整、物品處理……等。直到最後確定沒問題了，筆者則把一些分別製作的東西加上，製作也此告一段落。

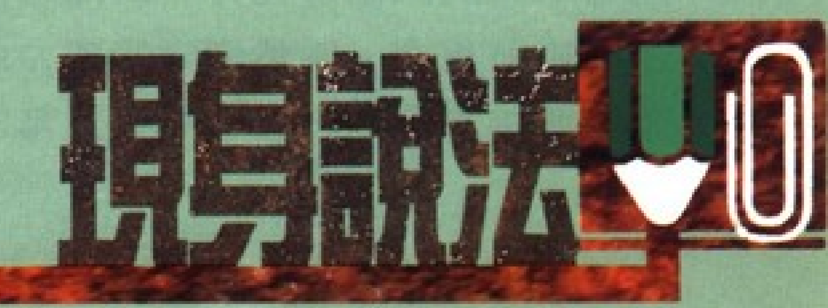
在經過如來金剛拳傳奇以及射鵰英雄傳兩套遊戲的製作後，帶給筆者許許多多遊戲製作上的寶貴經驗。相信玩家可以很輕易的由兩遊戲間的差別看出，不論是在遊戲介面上也好，謎題設定上也好，場景編排上也是，都有了些許的進步。筆者當然不以現今的狀況而自滿，但也礙於「爲國捐……不是！不是！是爲國犧……也不是，算了！就是那張「兵單」的緣故，所以只好暫時停手，希望以後筆者能夠有比現在更精彩的遊戲呈現在各位的眼前。

最後，感謝中研課所有同仁的支持與愛護，若沒有一些同仁的支援，射鵰可能會再多延幾個月。感謝一些玩家的來電（或來信）建議，讓射鵰更好，更感謝兩位可愛的美術小姐陳碧珠與高月芬的長期相助，跟她們相處讓我受益匪淺。

這裡補充一點，相信在資訊展期間，看過射鵰英雄傳DEMO的人，對於這個遊戲是什麼類型，一直都不了解，那時也一直有些玩家打電話來問。不可否認，光從DEMO片確實無法判斷這部遊戲是屬於什麼類型。其實這是因爲射鵰在規畫系統時是把片頭與遊戲本體分開處理，所以從片頭看不出是什麼類型的遊戲。就因爲這樣我們那時想出一個補救的方法，便是出「試玩版」，讓玩家了解射鵰是什麼遊戲。就因爲如此，試玩版內並沒有安排劇情，只是想讓玩家了解遊戲類型及看一些場景、人物，況且冒險遊戲根本沒有出過試玩版的先例，所以敬請原諒。



■射鵰英雄傳的美工—陳碧珠 & 高月芬小姐





/A. S. G

時光彷彿回到1939年，爲了一雪一次大戰失敗的恥辱，德國海軍祕密地重建，然而也因爲記取日德蘭海戰的挫敗經驗，德國水面艦隊不再以集結兵力和英國皇家海軍優勢的兵力作主力決戰，改以通商破壞戰爲主，這正是大海戰的時代背景。

這個遊戲提供了十二個小劇情供玩家練習各項戰術戰法，而三個小戰役則是使玩家熟悉控制艦隊及派遣兵力之原則，最後引導玩家回到1939～1943年的北大西洋，扮演英國或德國以獲得最後的勝利。水手們，起錨了！準備迎接決定帝國存亡的海上戰鬥吧！



英雄們，整裝出發！

壹▶劇情篇：

砲擊練習
Gunnery Practice

這是俾斯麥號對威爾斯親王號的火力對決，可以使你了解英國喬治五世級戰艦之難纏，已不像舊式戰艦那麼好對付，因爲速度提高了。俾斯麥的優勢是副砲射程較遠，且速度也快一些。較好的戰略是利用此兩項優點把俾斯麥號保持在威爾斯親王的副砲射程外，而使威爾斯親王在我們主副砲射程內。雖然副砲的威力並不大，但就彈著觀測增進命中率上卻有實質幫助。



威爾斯親王號遭重創

另外儘快放出偵察機，可以使你的射擊精確度提高，同時也避免因敵人命中水上飛機庫而起火爆炸。當然射擊距離遠雖不易命中，但比較安全，除非你觀測到敵人主砲已不再發砲，否則不要輕易接近。但往往砲彈用盡敵人卻仍未沈沒。在現實海戰擊沈一艘絕對比重創好幾艘卻無一沈沒來得有效，因爲等它修好後又是好漢一條。這你可以從遊戲的分數上去體驗，最重要的是要經常存檔，因爲電腦有時也挺會作弊的！

護航船團
Convoy Hx106

兩艘香霍斯特級戰艦對付舊式戰艦 RAMILLIES 再加上兩艘小驅逐艦。其實從這就可明白，海軍是標準以衆擊寡的軍種。驅逐艦對戰艦而言，除了魚雷外，實在無法對其造成多大損害，大部份在進入魚雷射程內之前就葬身海底了。（你以爲戰艦副砲是擺好看的嗎？）

雖然這個遊戲把驅逐艦的隔艙弄得像戰艦一樣多，但還是只有兩個修理班，所以不會太難擊沈（兩三個水下艙間進水就差不多要翻船了）。先把戰艦解決，或者一艘對付大傢伙，一艘對付小傢伙，反正君王級的速度最快也只有22節。不過



一定要小心驅逐艦的魚雷（如果小傢伙接近到兩千碼時就不好迴避魚雷了）。商船不必急著打，等料理完作戰艦隻後再慢慢收拾（光副砲就可叫它們去見龍王）！

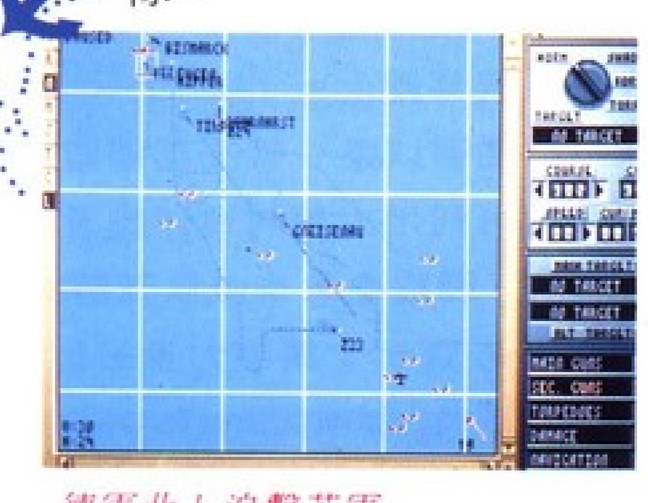
丹麥海峽
Denmark Straits

俾斯麥及尤金親王面對威爾斯親王及胡德號再加兩條巡洋艦，的確是場苦戰。不要看小英國巡洋艦的戰力，近距離的準頭及裝填速度之快可眞叫人吃不消。所以利用速度和巡洋艦保持距離，集中火力打擊大傢伙，如果幸運能重創或擊沈大傢伙的話，再回來收拾巡洋艦，否則三十六計走爲上策。老實說以衆擊寡的確是比較有希望勝利！這也正是英國海軍佔優勢的地方。

日德蘭二次海戰
Jutland Ⅱ

這是模擬大艦隊海戰，地點是一次大戰的老地方（雖然德軍戰術上成功，但卻在戰略上失敗，從此大海艦隊無法再和英軍對抗）。這是爲了洗雪上次大戰的恥辱，英軍分爲三個特遣隊，而德軍分爲兩個特遣隊。

設計者在此作弊，把德國希普號重巡提昇爲俾斯麥級戰艦（否則也不必打了），所以雙方兵力爲德國戰艦五艘、重巡一艘、驅逐艦兩艘。英國則爲戰艦四艘、戰巡兩艘、巡洋艦三艘、驅逐艦三艘。正好德國主力艦隊及快速支隊雙雙向東方的英戰艦喬治五世、戰報及戰巡擊退號劃T字型，利用五艘戰艦火力快速擊沈東方支隊後，再集結兵力北上擊沈北方的威爾斯親王及胡德號，然後再南下打擊羅德尼。



德軍北上追擊英軍

驅逐艦可作爲先前吸引敵人砲火或者留下來作魚雷攻擊（打那些重創而又不肯沈没的老頑固）。不斷的存檔大概是致勝的重要關鍵！

新舊之戰
Old Versus New

香霍斯特級兩艘對付戰鬥巡洋艦 RENOWN（名望）及三艘驅逐艦，基本上要輸都很困難，雖然名望號有15吋主砲，但射程和裝塡速度都不及對方。所謂新舊之戰其實就是殺戮戰場。

最佳的傳統職務
Best Tradition of the Service

重巡希普對付英國驅逐艦幾乎可說是輕而易舉，只要小心其魚雷攻擊即可。反之英艦魚雷如果未命中希普就只有逃命的份（大概也逃不掉）！畢竟巡洋艦本來就是設計來「砍」驅逐艦的。

航艦攻擊
Carrier Strike

香霍斯特級兩艘遇上光榮號航艦及兩艘護航驅逐艦，三兩下就把驅逐艦料理掉，然後衝上來幹掉航艦。風向很重要，如果在航艦逃走時不是向著上風就無法放飛機，那就只有被擊沈。

扮演英國的人要努力用驅逐艦頂著，一直到航艦的艦載機出來，筆者曾第一批12架飛機就擊沈克耐雪腦號，然後迴避收容飛機再出發，又花了兩批飛機才擊沈香霍斯特號。什麼！驅逐艦？老早就壯烈犧牲了（反正就是這麼一回事，驅逐艦是標準的替死鬼）！

河口戰役
River Battle



格拉夫修貝邊打邊跑

格拉夫修貝面對一艘重巡及兩艘輕巡，速度只有28節，但是仍要想辦法拉大距離，因爲主砲雖強但裝塡較慢，近距離兩三下就被敵人宰掉了。拉大距離後勝算較大，目標儘量以重巡爲主，隨著距離拉近來轉移目標。

丹麥海峽

Denmark Straits

可能設計者疏忽，雖和第三個劇情名稱相同，但較容易。因爲取消了煩人的敵人巡洋艦兩艘，因此作戰起來應該是比較容易獲得勝利！

大衛和歌利亞
Davids VS. Goliath

Lutzow 這次單挑三艘驅逐艦，火力及裝甲均佔優勢，保持距離，小心魚雷即可，應該不太困難。如果扮演英國就要好好利用多數優勢發動魚雷攻擊，或許可以成功！

巡洋艦行動
Cruiser Action

重巡希普及兩艘驅逐艦對抗兩艘英國巡洋艦，火力上較差一些，但可藉英國驅逐艦的突擊吸引敵人砲火。幸運的話可以展開魚雷攻擊，儘快擊沈任一艘英艦則將較易取得勝利。



重巡希普對上英巡洋艦

敏捷與火力之戰
Agility VS. Power

克耐雪腦和羅德尼相比，在火力上雖較差，裝甲差不多，但速度則較佳，所以只有用敏捷運動來打擊。但羅德尼有些缺陷，主砲塔均在艦首，所以如果能尾隨在其後則可避開其主砲威力，否則將是場苦戰。（香霍斯特級彈藥較少也是苦惱的問題，往往很難及時擊沈對方！）

貳 戰役篇：

巴倫支海戰役

德國在紅鬍作戰的失敗除了歸咎於準備不足及戰略目標不確定外，英美的援助也是一大因素。如果能夠攔截英美船團不使到達俄國，對減少德軍壓力有很大助益。

本小戰役主要由重巡希普及袖珍戰艦 Lutzow（事實上稱不上戰艦）各帶三艘驅逐艦去追擊兩個由兩艘巡洋艦及十一艘驅逐艦護航之船團。

德軍大勝



玩家需考量兵力去攔截，袖珍戰艦對抗兩艘巡洋艦爲主之護航船團可能較辛苦，而以希普攻擊没有巡洋艦護航之船團較容易。這個任務難度不高，小心存檔應可達成任務。

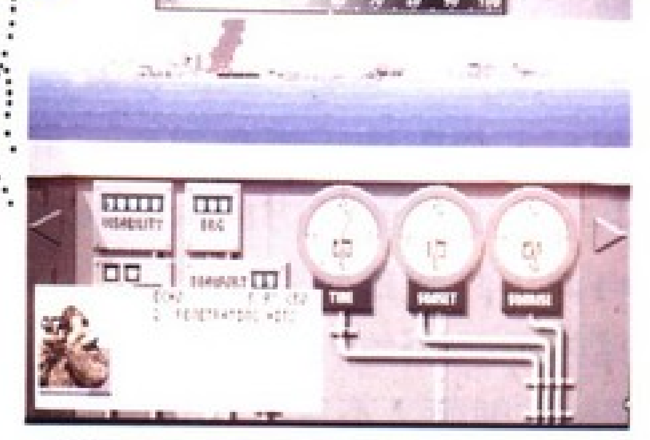
冬季突圍
The Winter Sorties February March 1941

德國只有香霍斯特級戰艦兩艘、重巡一艘、五艘驅逐艦，要對抗英國八艘戰艦、十八艘巡洋艦、二十五艘驅逐艦，看起來比較吃虧。但是因爲英國必須派出兵力護航船團，所以事實上德國可以集結兵力達成區域局部優勢。

反之英國就必須集結來護航兵力去搜索德國戰艦，因爲速度較慢，所以必須預估攔截點，否則不容易趕上。

德國以逐一擊沈英國戰艦並擊破船團爲主；英國可利用大量的巡洋艦及驅逐艦來消耗對方的戰力，因爲香霍斯特級彈藥有限，不要讓它們返港補充 彈藥，集中力量必可消滅德國海軍。

萊茵演習
Operation Rheinubung



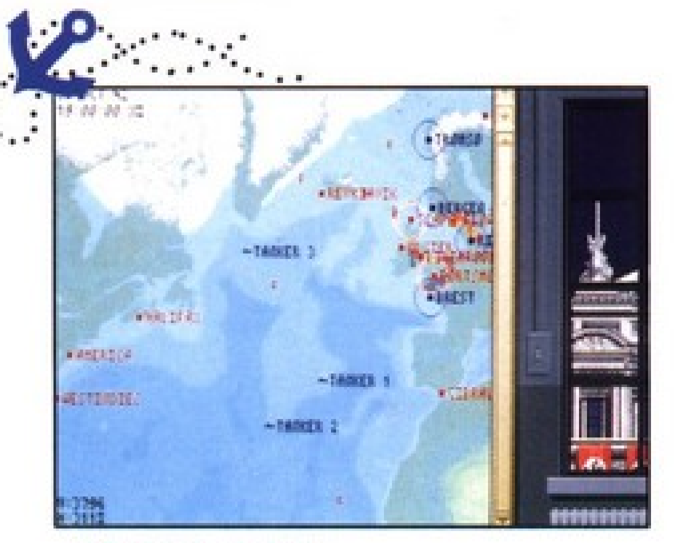
俾斯麥號痛宰敵艦

俾斯麥帶著尤金親王要突破由英國八艘戰艦、十三艘巡洋艦、二十七艘驅逐艦及兩艘航艦組成之攔截兵力。利用高速到處打擊英國船團，注意損害情況及彈藥存量，適時回港補充。



以俾斯麥加尤金親王只要不遇上英國主力艦隊，應可擊破任何護航船團。等英國戰艦逐漸消耗之後，就沒有能力組成兩艘戰艦以上的特遣隊，那時就可以縱橫北大西洋到處耀武揚威了。

大戰役 WW II North Atlantic Campaign



開始海上長征

綜合以上三個小戰役的經驗，終於可以開始通商破壞戰，徹底在海上打敗英國。

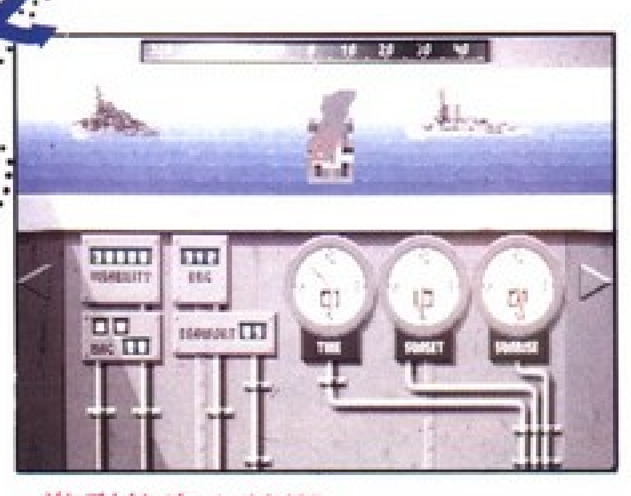
剛開始只有袖珍戰艦三艘，不要分散使用，集中兵力但要注意由斯卡巴佛洛組成的特遣隊及英國空軍的攻擊，慢慢擊沈護航任務的落單戰艦，或者以單艘戰艦率領驅逐艦攻擊也常能有效擊破敵人船團。只要敵人戰艦數不足，自然就會從特遣隊中抽調戰艦護航，那更是可以讓我們各個擊破。

不要貪心，攻擊船團之後就選擇較近港口補充彈藥及油料。如果有需要修船要注意船塢的容量，儘可能回基爾軍港或者在奪取法國之後到布加勒斯特修船。

1943 年一月要注意在二十幾號後主力艦隻不要停留在港口內，以免因挪威撤退而損失。要多存檔，筆者有次損失一艘戰艦，其餘六艘全受損，因此要多利用存檔來對付，多試幾次，找一個比較輕微的結果繼續。以下是筆者的大致征戰記錄：

征戰記錄：

年	日期	記錄
1939	Sep. 07	擊沈戰艦 Ramillies
	13	擊沈戰艦 Royal Oak
	13	擊沈戰艦 Royal Sovereign
	Oct. 29	擊沈戰巡 Repulse
	30	擊沈戰艦 Revenge
1940	Mar. 07	擊沈巡洋艦 Suffolk
	13	擊沈巡洋艦 Leander 及 York
	Apr. 07	擊沈巡洋艦 Norfolk
	09	擊沈戰巡 Renown
	May. 14	擊沈戰艦 Valiant
	Jun. 27	擊沈戰艦 K.G.V
	Jul. 08	擊沈巡洋艦 Birmingham 及 Phoebe
	15	擊沈巡洋艦 London 及 Sheffield
	29	擊沈巡洋艦 Aurora
	Sep. 03	擊沈巡洋艦 Mauritius
	12	擊沈戰巡 Hood
	Oct. 07	擊沈巡洋艦 Dorsetshre
	20	擊沈戰艦 Resolution
	30	擊沈戰艦 Nelson
	Dec. 10	擊沈巡洋艦 Hermione
	14	擊沈戰艦 Rodney
	28	擊沈巡洋艦 Southmptn
	28	擊沈戰艦 PR.Wales
1941	Feb. 12	擊沈戰艦 Q.Elizabeth
	Apr. 01	擊沈巡洋艦 Edinburgh 及 Euryalus
	May. 12	擊沈巡洋艦 Newcastle 及 Gloucester
	20	擊沈戰艦 Duke York
	Jun. 15	擊沈巡洋艦 Lirerpool 及 Trinidad
	Sep. 05	擊沈巡洋艦 Berwick
	25	擊沈巡洋艦 Sirius 及 Charybdis
	Oct. 14	擊沈巡洋艦 Cornwall 及 Cleopatra
	Nor. 02	擊沈巡洋艦 Canberra
	10	擊沈巡洋艦 Australia
1942	Jan. 05	擊沈巡洋艦 Gambia
	Feb. 05	擊沈戰艦 Howe
	Mar. 04	擊沈戰艦 Anson

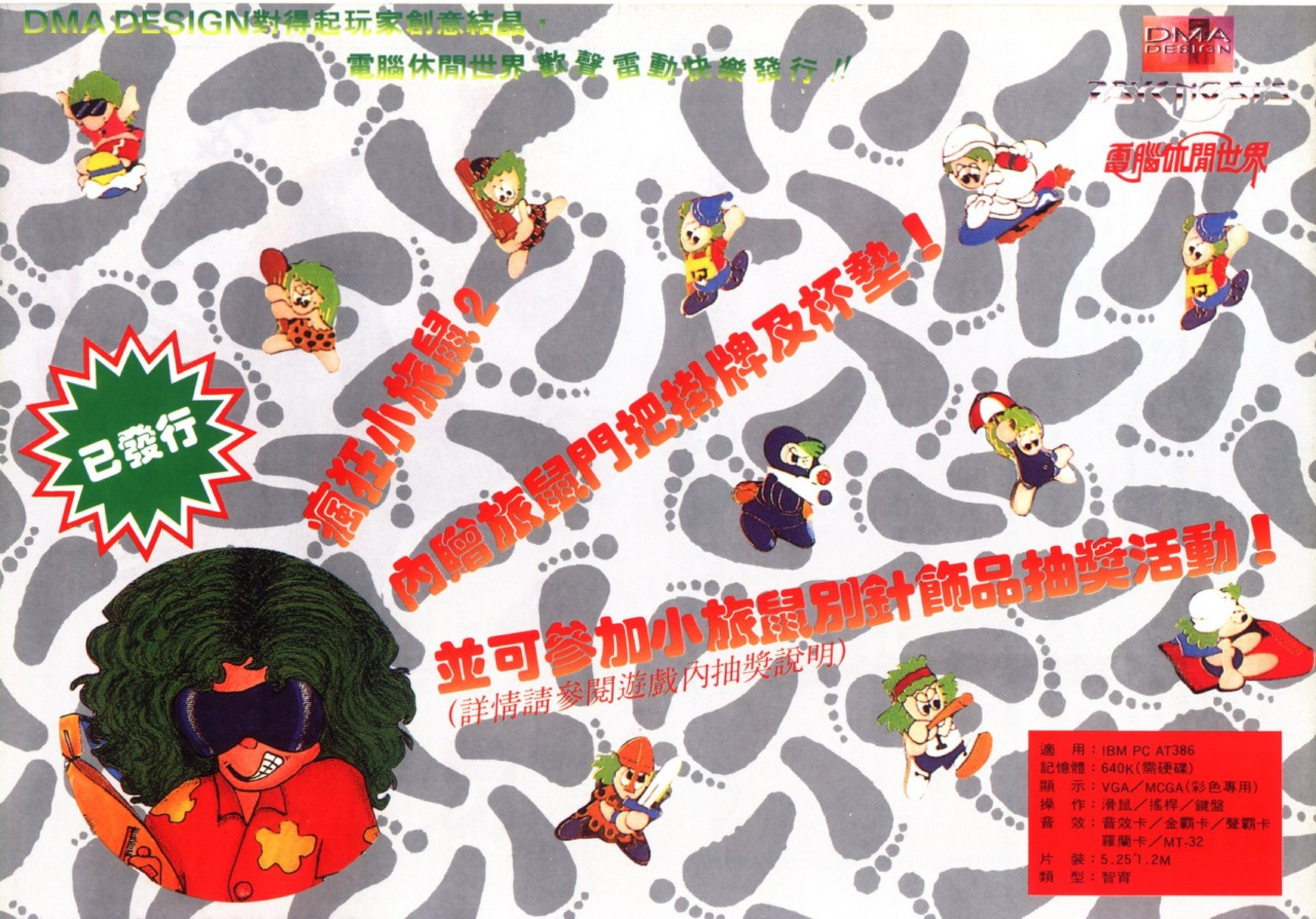


激烈的海上纏鬥

到此時英國只剩下三艘戰艦在地中海，而護航船團多爲驅逐艦護航或者根本沒有護航，殺不勝殺。將主力移至冰島巡邏線搜索英國巡洋艦，於是到 1942 年底前又擊沈了 13 艘巡洋艦，有幾艘卻是手册上沒有的。再來就沒再遭遇過巡洋艦以上的船隻，戰役結束除了在戰鬥中損失兩艘驅逐艦，加上挪威撤退損失的 7 艘驅逐艦外沒有其他損失。可惜英國海外兵力不派回來防守，否則戰果應該更好，遺憾的是沒有護航的船團太多了，根本沒那麼多時間去攔截。


GREMLIN
每年都會有個題材特殊、內容誇大、變化多端、畫面生動鮮明、充滿神話色彩、令人難以置信的暢銷遊戲，震撼電腦遊戲世界。只要大家一看到，就會說：它就是我們所期待的遊戲。而今年，它，就是黑旋風ZOOL…來自N次元時空的忍者。
遊戲特色：
▲難易漸進式，保證新手和玩家都捨不得離機。
▲極具創意的關卡設計。
▲富巨星架勢的人物造型。
▲改編自大型電玩。
▲鮮明亮麗的色彩。
▲活潑可愛的背景。
送攻略提示漫畫本
黑旋風
ZOOL
電腦休閒世界
獨家代理

N 次元時空忍者

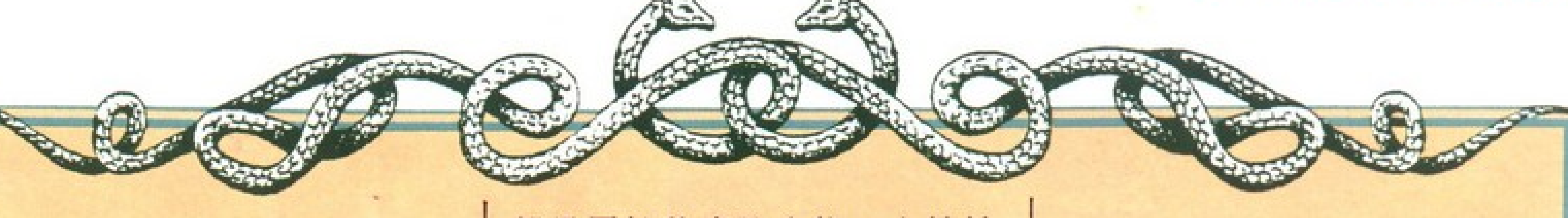


DMA DESIGN對得起玩家創意結晶，
電腦休閒世界 歡聲雷動快樂發行!!
DMA DESIGN
PSYGNOSIS
電腦休閒世界
已發行
瘋狂小旅鼠2
內贈旅鼠門把掛牌及杯墊！
並可參加小旅鼠別針飾品抽獎活動！
(詳情請參閱遊戲內抽獎說明)
適　用：IBM PC AT386
記憶體：640K(需硬碟)
顯　示：VGA／MCGA(彩色專用)
操　作：滑鼠／搖桿／鍵盤
音　效：音效卡／金霸卡／聲霸卡
羅蘭卡／MT-32
片　裝：5.25"1.2M
類　型：智育

創世紀VII第二部巨蛇之島

月影鎮手記

/LOR BEN



蛇島的世界中，不論任何事物大致上都可以分成兩個部分——秩序（Order）和混沌（Chaos）。

秩序由秩序之蛇（Serpent of Order）領導，以冰和藍色爲代表。如冰元素（Ice Elemental）、冰巨魔（Ice Troll）……等，都是屬於秩序的生物。火神杖（Firedoom Staff）是秩序的代表武器。藍色的火也就是秩序的代表火焰。

而混沌之蛇（Serpent of Chaos）所領導的混沌方面，則以火和紅色爲代表。鳳凰（Phoinex）、魔怪（Gargoyle）……等，是混沌陣營的生物。無箭弓（Infinity Bow）即是混沌類的武器。另外，混沌的火焰是紅色的。

多年來，秩序和混沌之爭一直是蛇島地質和氣候不穩定的根源。秩序和混沌你認爲哪一個好呢？或者，這就是Gurdian的陰謀吧！

請君入甕

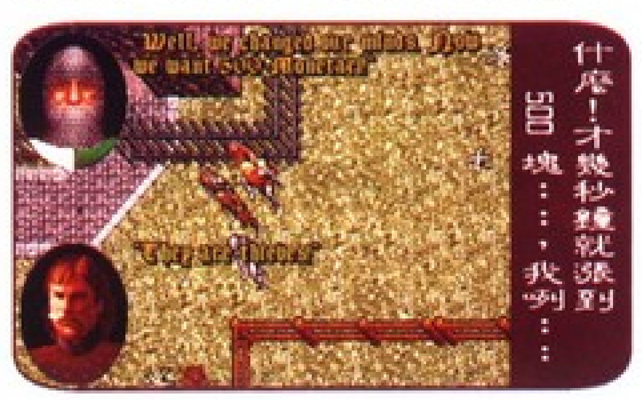
告別Fawn城後，由於Moonshade並不在巨蛇本島，又聽說Sleeping Bull有個港口，於是，我們來到Monitor北方的旅店Sleeping Bull尋找到Moonshade的方法。

一到旅店，店主Devra十分好客，立刻出來招待我們。根據Harrna和Karyg的資料，我向Debra詢問有關拖鞋的事，Shamino身上的拖鞋果然是她的。換回了我們的沼澤靴後，我留意到窗外一艘十分好的船。向旅店內的人詢問船主是誰，Kane和Findo告訴我這艘船是屬於Hawk船長的。

Hawk有著一般船員的暴躁與爽朗的性格，上次Hawk在酒店中因爲打架鬧事，被守衛帶

走了。於是我們來到旅店北方的監獄的地牢內會見 Hawk，Hawk 十分後悔，並請求我想辦法放他出來。於是我找了監獄的守衛商量。

「喝酒鬧事嘛…罰款 100 元，你要幫他付嗎？」守衛說著。「Beni 我們現在身上有三百元呢！」Iolo 幫我算著帳目。「噢！好像不夠呢！」「什麼！你剛才不是說100 元嗎？」我問。


什麼！才幾秒鐘就漲到500塊……，我咧……

「嘿嘿！現在漲到 500 了。」「什麼？那有這種事！」「啊！我剛剛算錯了，我們有 600 元哩！」Iolo 更正著。「唉呀！還是不夠呢！」「喂！你坑人哪！」Dupre 終於沉不住氣了。「哼！我現在的價碼是 800 元，付不付隨你。」「你…簡直強盜，Monitor 竟然會出你們這種敗類。」Dupre 一向最痛恨貪官污吏了。「算了，我們是來贖人的，不要惹麻煩。」Dupre 不情願地隨我離開。

當我們回到Sleep Bull休息，正在爲錢煩惱時，Selina來找我，希望我陪她去尋寶。哈！妳怎麼知道我正缺錢用？我當然立刻答應了。把三個隊員留在旅店，跟著Selina 沿著海岸線北上，在71'S 53'E 的地方找到了一間鬼屋，我向屋內的鬼魂打招呼，而它們竟然也能和我們說話。

它自稱是 Hierophant of Chaos，並告訴我一些有關秩序之蛇、混沌之蛇、大地之蛇的事情和開啓光之門的方法，搞得我滿頭霧水。也許是我還不太了解蛇島的情形吧！可能以後就會明白了。鬼魂看我一副「有聽沒有懂」的樣子，索性抄了一份卷軸給我，讓我隨時參考。


入寶山豈可空手而回！

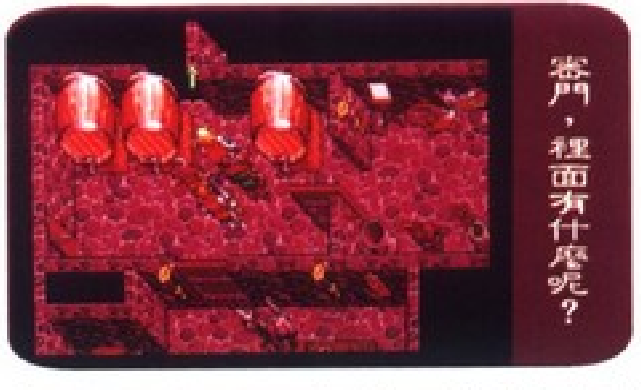
再向西走，在 76'S 82'E 的地方找到了寶藏，用 Selina 給我的鑰匙開門，帶走所有的寶藏，這下應該可以贖回 Hawk 了吧！與 Selina 走出寶庫，正在回程的路上，忽然來了一票戰士，我本來還擔心 Selina 的安危呢，結果她使用她的 Blink Ring 說聲：「抱歉！我先到旅店等你了。」便溜走了。

經歷了這麼多場戰鬥，這些人根本就不是我的對手，只是我總覺得 Selina 好像早就知道有人會來似的。檢查他們的屍體，原來又是 Batlin 派來的，難道 Selina 和 Batlin 是一夥的？在 Selina 留下的物品中發現了一把鑰匙，帶在身上。我覺得這似乎是個早就安排好的陷阱——先向我索賄、尋寶、支開我的同伴、再殺我滅口？一連串的問題只好等回到旅店問個清楚了。

回到旅店，原來 Selina 並沒有回來。我想我的假設可能八九不離十，那麼 Selina 身上的鑰匙，便可能十分重要了。用拿來的金條，和守衛談好價錢，我買下地牢的鑰匙，放 Hawk 船長出獄了。回到旅店找 Hawk，他十分感謝我，並且願意冒著魔法風暴的危險，帶我們到 Moonshade 去。謝過他之後，我們準備了些必需品，晚上向 De-vra 訂了房間準備在旅店過夜，明天前往 Moonshade 。

我們上二樓找到了三號房，Iolo 整理著隊伍的雜物，Dupre 擦著他的寶盾，Shamino 在旅店各處走走，我則想著 Selina 的事情。忽然 Shamino 跑進來：「我覺得這旅店十分古怪，你們看！」Shamino 指著門後的開關，「相同的開關，每個房間都有，看來像是逃生的工具，但我使用之後卻什麼也沒發生。」我也覺得奇怪，便向店主 Ar-gus 詢問。

談話中，我發覺他似乎不太願意提起某些事，我只好用別的話套他，最後終於套出原原因來 Sleeping Bull 是 Argus 的曾祖父 Silverpate 所建，Silverpa-te 曾經是個海盜，並傳聞曾留下一筆可觀的寶藏。記得上次和 De vra 的談話中，她說旅店地下室中常有怪聲出現。於是我們便往地下室探索，果然在北


密門，裡面有什麼呢？

方牆上找到了密門，推開密門通過密道，來到北方的小房間內，打開開關拿走箱子裡的鑰匙。

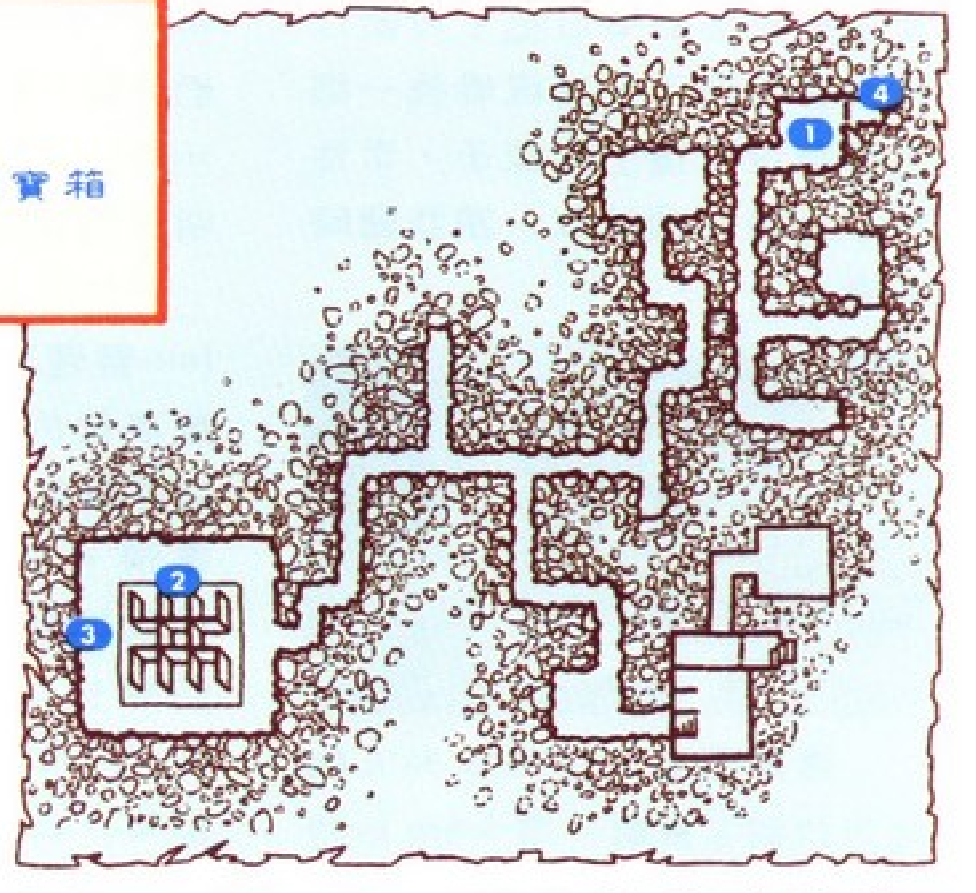
回到地下室，發現地下室南方的鐵門已經打開出現一個向下的樓梯，原來旅店地底下還有這個秘密地道（圖一），而剛才得到的鑰匙可以打開牢房和控制室（圖一 2 處）的門。察看屍體中的卷軸得知地道東方有個密道。向西來到控制室，在西邊的箱子中發現了 Silverpate

的藏寶圖和一把鑰匙，把藏寶圖和 Scots 給我的地圖對照，原來是蛇島北方的一個山洞。

我抄下位置後，用鑰匙打開大廳內鎖住的鐵門，使用牆上的開關，開啓另一道鐵門，啓動中間房間內的開關。此時四週的開關果然發生了作用，可以與旅店中每房間互通。照著卷軸的指示，我們穿過兩個火把中間的密道，在密道的另一邊，我們發現了另一個巨蛇之門（圖一1處）。

在巨蛇之門北方的箱子裡找到了一張看不懂的地圖和一把鑰匙，使用鑰匙打開4號房間的門，發現了一個能傳回旅店的傳送站。這下我明白了，Silverpate 眞是個聰明的海盜，不但開了間旅店掩飾身分，更設計了這個地道，當有人來找碴時，他可以從任何房間通往地道，再由巨蛇之門從容離開。當然他也可以由任何地方立即回到旅店。只是我懷疑這巨蛇之門眞有能力把人傳送到任何地方嗎？還有那張地圖到底表示什麼？不過開關之謎算是解開了。我們被傳送回房間，不久大伙兒便進入夢鄉。

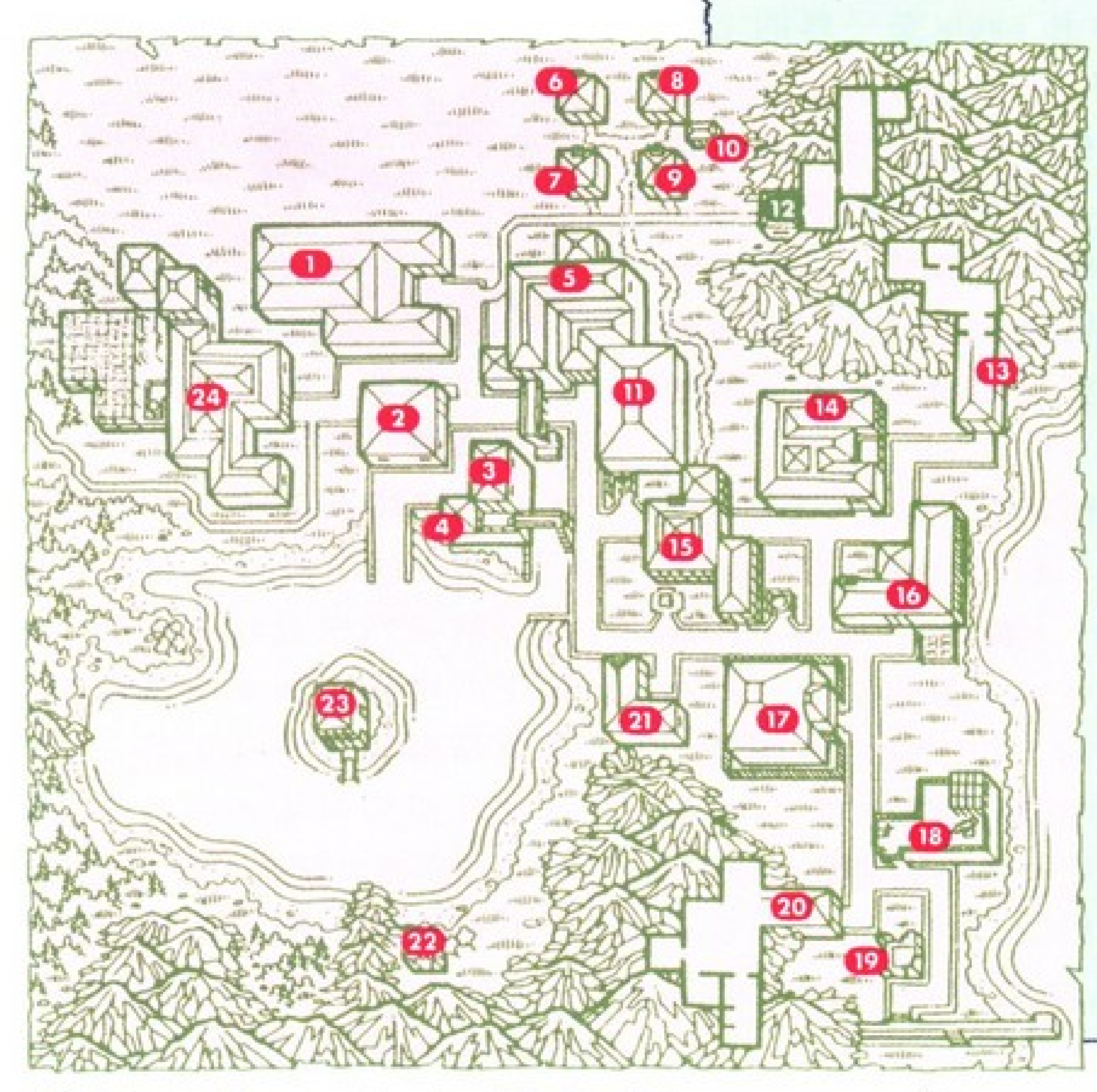
第二天，一行人跟著 Kane 和 Flindo 登上 Hawk 船長的船，往 Moonshade 出發。



圖一：Sleeping Bull 之秘密地道

魔法的故鄉

Hawk 的船浩浩蕩蕩地載著



圖二：Moonshade 城全圖

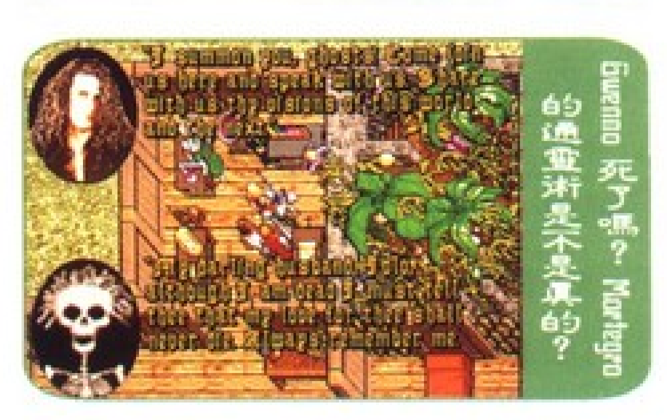

乘風破浪，出海去！

我們出海。中途果然遇上了最令人擔心的魔法風暴，還好 Hawk 是個十分老練的水手，把我們安全地送上岸。但船也偏離了航線，擱淺在沙灘上損壞了。

下船後，由於 Flindo 是當地人，我便向他詢問一些 Moonshade 的風俗民情。Flindo 亦給我不少訊息。Moonshade 是個充滿魔法色彩的小鎮，這裡的人依魔法的程度可分成——大法師、魔導師和凡人三個階級。在 Moonshade 對階級的歧視，比起 Monitor 更是有過之而無不及。魔法師個個心高氣傲，除非有特殊交情，否則他們對凡人是相當不屑的。

另外，Flindo 亦向我介紹了幾位 Moonshade 的重要人物：綠法師 Gustaico 是當地最忙碌，也是最博學多聞的法師，時間對他而言永遠不夠用。紅巫師 Rotoluncia，法力高強的女巫，擅長各種攻擊性法術。城主 Filbercio 雖然號稱魔法之王——Mage Lord，實際上卻是個看見女人就想要的大色狼，對魔法的追求如果有他追求女人的一半就好了。以上三位是目前大法師會議的成員。

其他的大法師還有：冰法師 Frigidazzi，人如其名，是個


Gwenno 死了嗎？Mortegro 的通靈術是不是真的？

十足的冰山美人，擅長冰系法術。黑法師 Mortegro，擅長黑魔法和心靈系法術，「通靈」是他的特殊能力。魔法老師 Fedabiblio，是魔法的啓蒙者，見多識廣，教學認眞。最後一位是最孤僻也就是寫給我巨蛇之書（Beyond the Serpent Pillars）的瘋巫師 Erstam，他的輩份最高、字號最老，是蛇島中元老級的人物，大部分的法師都曾是他的學生。但他的實驗並不爲衆人所接受而被迫獨居孤島。另外，法力較差的魔導士有：製造機器人的 Torrissio、Melion、Columna 及 Mosh 等人。在 Moon-shade，流浪漢擔任維持秩序的工作。

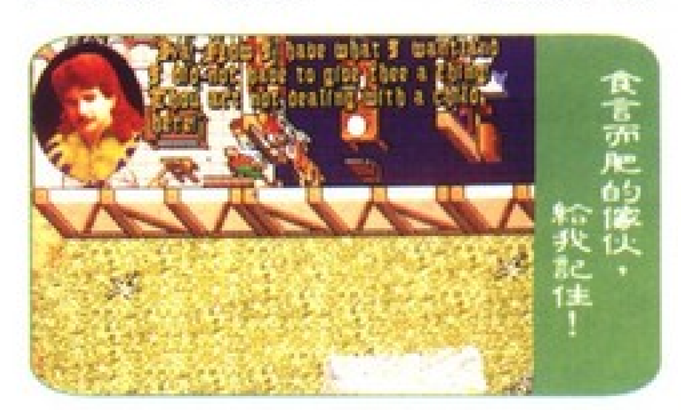
由於我的魔法書掉了，暫時失去了施法能力，於是我向 Flindo 求助，Flindo 亦答應替我安排引見城主 Filbercio。謝過他後一行人便進城了。

Moonshade 是個十分自動化的小城，許多繁重的工作如配藥、儀器製造等等，都已由機器人代理，無形中減少了法師們許多的工作，難怪這裡的魔法知識遠比索沙尼亞進步得多。Moonshade 的法師果然如傳聞一般，對凡人是十分不友善的，碰了幾根軟釘子後，發現只有老師 Fedabiblio、黑法師 Mortegro 和 Torrissio 願意和我說話。

在 Fedabiblio 的魔法學院中我們找到了 Freli，把 Delin 的信交給他，本來想把他帶回 Fawn 城的，不過看他在此受到 Fedabiblio 極好的照顧和教育，看來我的擔心是多餘的了。Freli 寫了一封回信給他的父親，我收下了。

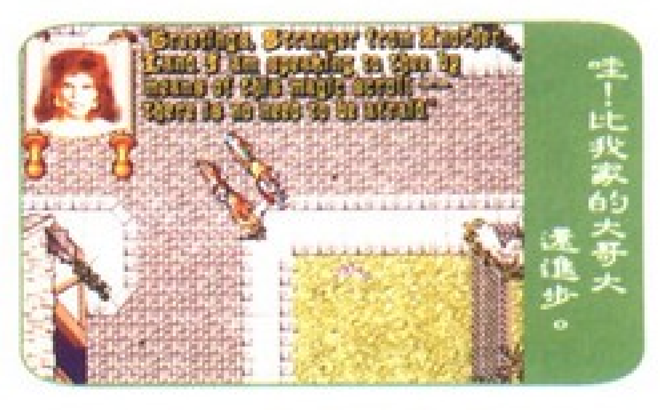
和 Fedabiblio 說話，希望他能給我一本魔法書，以恢復我魔法師的身份。他要我先幫他到 Monk Isle 找些新鮮的蔓陀蘿根。有地點就好辦，我答應了。在 Torrissio 的實驗室中和他談話，原來我身上的褲襪是他的情婦 Columna 的，後來被小偷 Stefano 偷走了。

哈！想不到 Moonshade 也有這種變態傢伙，而 Stefano 也因此被城主丟進 Mountain of Freedom 了。Mountain of Freedom 好像是城主處罰犯人的地方呢！Torrissio 表示願意以一項法術換回褲襪，最後 Torrissio 在收下褲


食言而肥的傢伙，給我記住！

襪後馬上反悔，不給我任何東西。算了，反正本來就該物歸原主，而且我也不是個會爲一雙褲襪翻臉的人，只是 Torrissio 給我一個很不好的印象。

走出 Torrissio 的實驗室，一個自稱是紅巫師 Rotoluncia 派來的機器人來找我，並遞給我一份卷軸，說 Rotoluncia 想和我說話。機器人走後，我打開卷軸差點嚇了一跳，卷軸中竟出現


哇！比我家的大哥大還進步。

了 Rotoluncia 的影像和聲音！原來她看到 Batlin 身邊有隻魔怪，所以她認定我有著和 Batlin 一樣控制魔怪的能力，並要我教她。我老實地告訴她我不會，她便很不高興的結束了對話。我想

她大概以為我不願教她而找藉口吧！

回顧這一天的遭遇，一大早出海就遇上了風暴，到了Moonshade又遇上這麼多不愉快的事，大家早就疲憊不堪，於是我們來到了藍野豬旅店（Blue Boar Inn）。

和不列顛城的藍野豬酒吧一樣，這裡供應最好的酒和服務。旅店老闆Rocco十分健談，我們訂了間房間並閒聊了幾句，尤其對Gwenno和Batlin的去向做一些了解，當伙伴們注意到Rocco身邊的女機器人時，Rocco為我們介紹：「她叫Petra是Torrissio所製造出唯一的女機器人，也是最人性化的機器人。」「客倌，需要什麼嗎？」Petra也回頭向我們打招呼，聲音十分甜美。「眞是個好女孩！」Dupre稱讚著。Rocco也打趣著說：「是啊，要不是Petra是個機器人，只怕又要被Mage Lord泡走了。」衆人大笑著走向房間休息。

第二天早上，我們便去Flindo的雜貨店問他替我們安排得如何，Flindo很高興的回答沒問題，Mage Lord正在準備大餐呢！等他準備好了，自然會召喚我。我們謝了他之後便離開了。

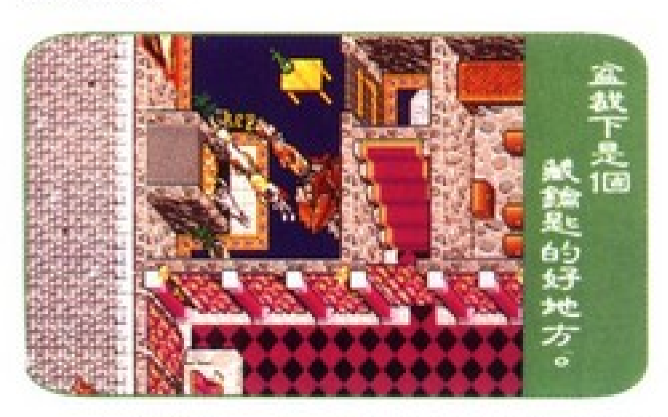
不久，我忽然覺得有股力量在牽引著我，一眨眼，已被傳送到一間大廳了，歡迎宴隨即開始。出席的有Mage Lord和他的三位大小老婆Rotoluncia、Frigidazzi和Gustaico。Filbercio為我一一介紹後，便開始閒談。

由於Rotoluncia昨天和我有一次不愉快的談話，我本來想向她解釋，然而她根本不給我時間，一言不合，大串的火球便向我飛來。還好Gustaico果然


好厲害的法術，教我好不好？

是Moonshade最強的法師，一施法便封鎖了Rotoluncia所有的攻擊法術，Rotoluncia無可奈何，悻悻然離開了。

不久藥材店的老闆Pothos跑來說城內血苔嚴重短缺要Filbercio想辦法，Filbercio向我說聲抱歉後，便帶著Frigidazzi跟著Pothos離開。反正我早已習慣這種虎頭蛇尾的宴會了，只好四處逛逛。


盆栽下是個藏鑰匙的好地方。

在Filbercio房間的盆栽下找到一把鑰匙，使用Filbercio王座後面的拉桿打開Filbercio的藏寶室，用Filbercio的鑰匙打開寶箱，找到了一把火焰劍，它不但具有相當於雙手巨劍的殺傷力，而且還有照明能力，眞是個好武器。

回旅店找Hawk船長，看他能否把船修好？Hawk說船損壞得非常嚴重，他也沒辦法修復，不過他聽說瘋巫師有自由往來各地的能力。於是我再次拜訪Flindo問他如何找到瘋巫師Erstam，Flindo向我透露Pothos是Erstam的兒子，他可能知道連絡Erstam的方法。於是我們來到Pothos的藥材店，Pothos雖然不太願意，最後還是不得不承認Erstam是他父親。他表示如果我為他解決血苔短缺的問題，他就告訴我找Erstam的方法。

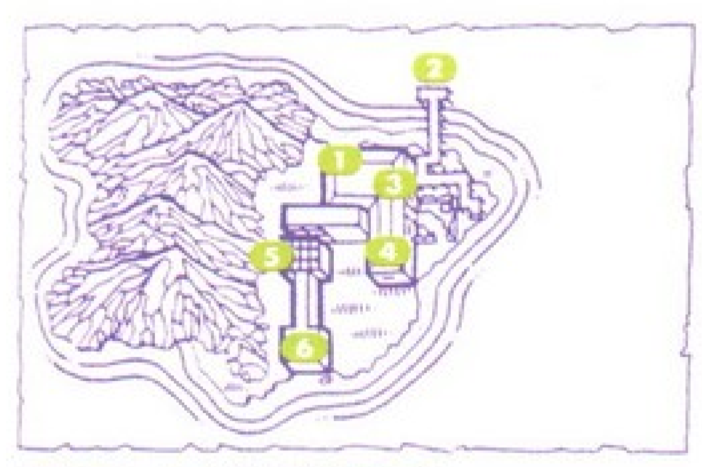

滿地血苔，採點回去吧！

到南方的沼澤找了些血苔給他，結果我也中了沼氣的毒。Pothos給我喝下解毒的紅色藥水後，告訴我到北方的碼頭召喚一隻已被Erstam訓練過的海怪，並給我一組咒文和密語。當我們離開Pothos的店鋪，準備前往北方時，身後的Shamino大叫著：「怎麼回事？有一股力量在召喚我。」隨即Shamino就消失了。這種召喚法術，早上才剛見識過，而且也只有大法師會議的法師才有這種法力。

我立刻去找Mage Lord理論，在歸納一切因果後，我認定是Rotoluncia幹的。Mage Lord告訴我Rotoluncia的住所後，我們便往城東Rotoluncia的房子搜查。Rotoluncia的機器人好像早已知道我會來的樣子，和我說了幾句話後便要殺我。幹掉它後發現牢房中只有一個蛇女（Naga），根本沒有Shamino和Rotoluncia的蹤影。在桌上的袋子中找到一顆蛇牙，聽巫師們說這好像是很重要的東西，但我可沒閒工夫去關心這個。

回去向Mage Lord說找不到，他嘆了一聲道：「難道她在那兒？」原來Mage Lord在城中的湖心建了間小屋，是他和Rotoluncia約會用的。Filbercio把他的小船借給我們，但他還是不太相信Rotoluncia會做出這種事，便傷心的離去。

搭上Flibercio的小船，來到湖心的小屋。在二樓找到可以開地下室的鑰匙，進入地下室

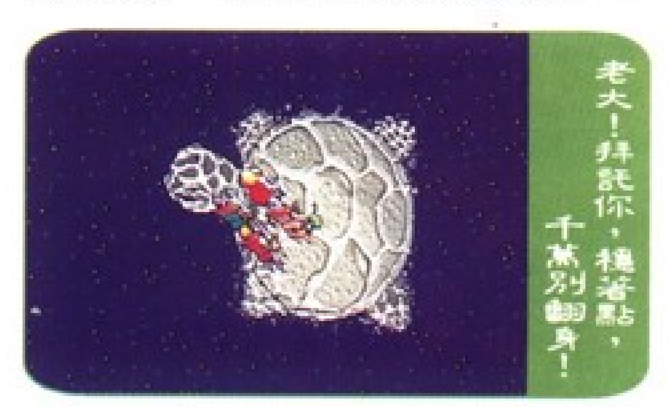


圖三：瘋巫師島

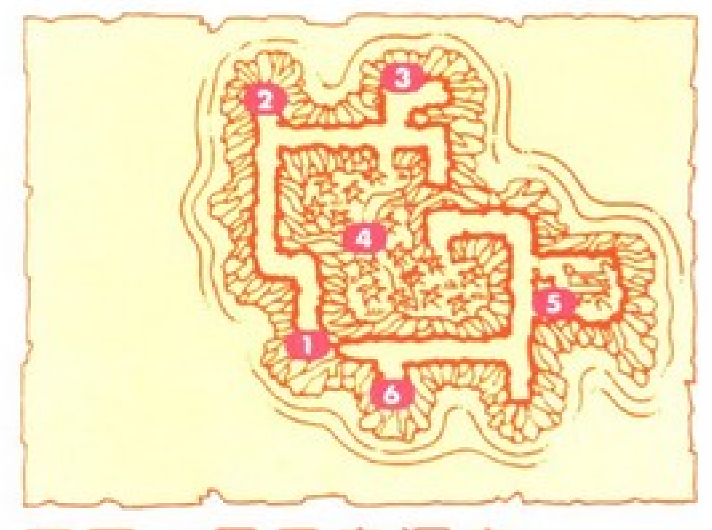


後果然找到了 Shamino 和 Rotoluncia，Rotoluncia 還是不相信我的解釋，不得已只好殺掉她。使用她身上的鑰匙救了 Shamino 並打開傳送站的門，傳回 Filbercio 的房間，用同樣的鑰匙開門。之後，大伙兒便往北方去了。

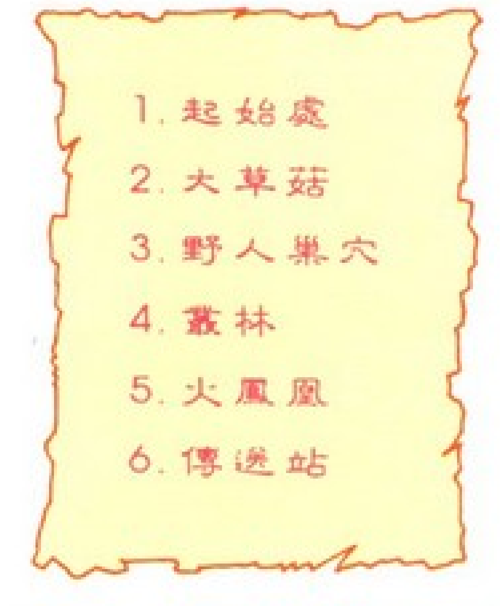
在北方的碼頭，我敲響了碼頭上的鐘，並使用 Pothos 給我的咒文，海面上突然出現了一



隻大海龜，乘上海龜，它便送我們到 Erstam 所住的小島了。



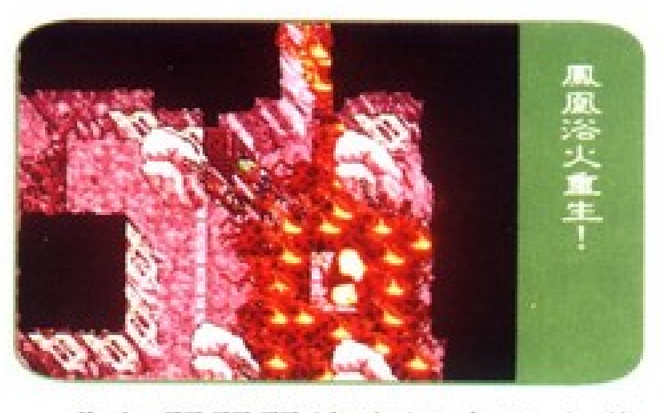
圖四：鳳凰島洞穴



一上岸，一股臭氣薰來，眼看滿地殘缺的肢體，眞令人噁心！難怪他會被趕出 Moonshade。我直接用 Pothos 的密語和 Erstam 交談，原來我身上的冰酒、儀器和手的肢體都是他的。當我希望他能教我往來各地的方法時，Erstam 竟然推說他不知道，我只好找他的寶貝助手 Vasel 下手。

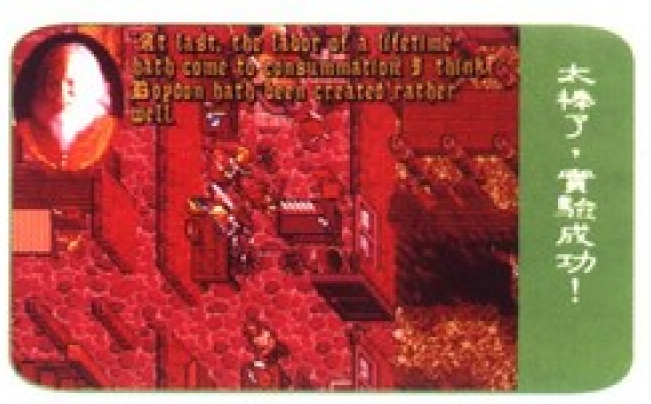
Vasel 果然智商比較低一點，兩三下就把 Erstam 的秘密——蛇顎（Serpent Jawbone）全說出來了。這回 Erstam 也只好承認了，他答應給我蛇顎，但我必須幫他完成實驗。他要我先到鳳凰島幫他拿個鳳凰蛋，我決定試試看後，他便施法把我們傳到鳳凰島。

穿過山洞後，在東南方的洞穴內找到一具鳥類的屍體（圖四5處），難道這就是傳說中的鳳凰？唯一的鑑定法就是…



。我打開開關讓岩洞內的火蔓延至四週，鳳凰果然復活了。爲了感謝我，牠送我一個鳳凰蛋，拿到蛋後我便利用傳送站回到 Erstam 的屋子。

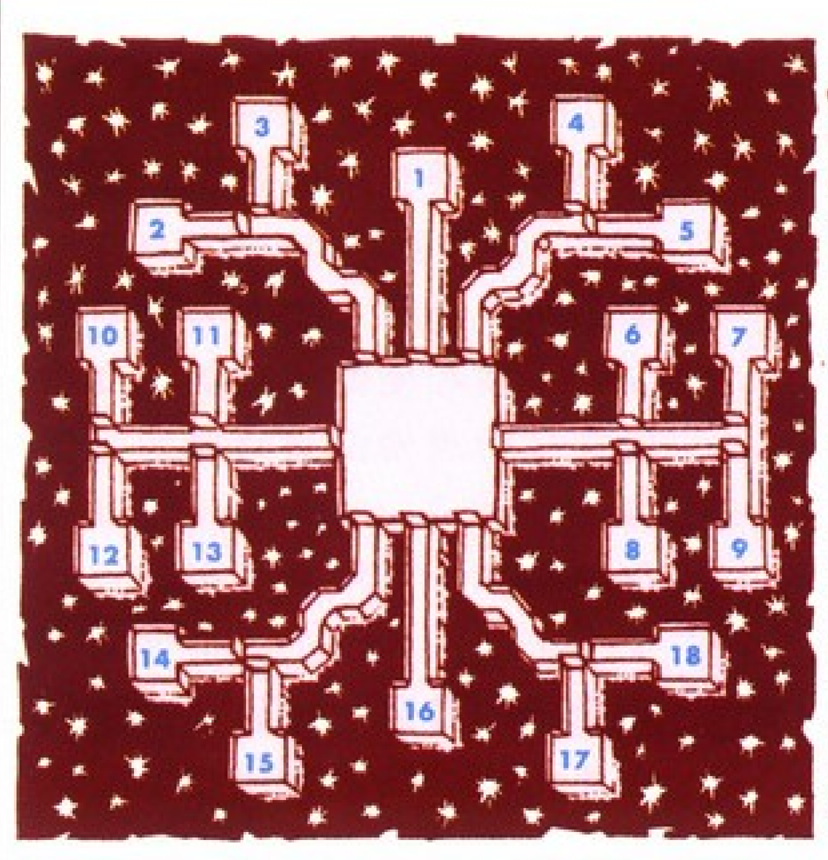
Erstam 看到我手中的蛋，十分高興，要我利用鳳凰蛋把他的另一個助手 Boydon 重組回來。被 Erstam 分屍了的 Boydon 不但沒死，我和他的頭說話，他還能向我訴說他沒有身體的感覺哩！Vasel 在一旁說著：「如果你晚點來，我可能就和他一樣了。」我把 Boydon 的手、腳、箱子裡的身體、頭和我手中的鳳凰蛋統統丟進實驗室中巨大的組合器內，不一會兒 Boydon 便組合好了。



Erstam 的實驗完成了，他很高興地給我倉庫的鑰匙和一顆蛇牙，到倉庫拿到蛇顎後，Erstam 再給我兩個蛇牙，一個可以回 Moonshade，另一個可以到 Monk Isle，而原來的那個可以回到此地。臨走前和 Boy don 談話，大伙兒好像對這個「再生人」很感興趣。於是我便向 Erstam 要求 Boydon 和我們同行，Erstam 答應了，我們又多了一個強壯的伙伴，同時 Erstam 警告我，雖然 Boydon 能長生不老，但絕不能被殺死，否則他又會被分屍且無法再復活了。「哈！以他的能力，要被殺死還不容易呢！」我告別了 Erstam，帶著新的隊員進入了巨蛇之門。



進入巨蛇之門後，隊伍被

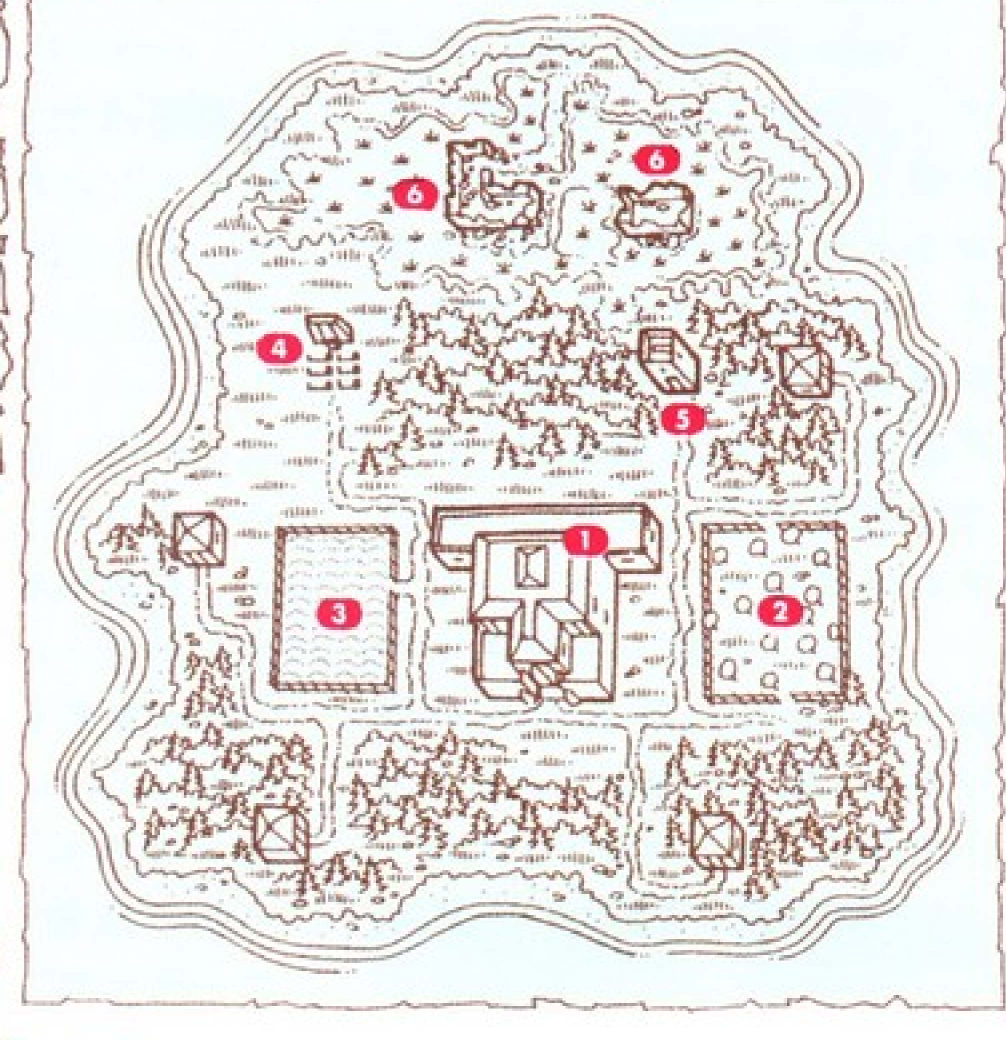


1. 平衡（Balance）聖堂
2. 感情（Emotion）神殿
3. 混沌（Chaos）聖堂
4. 秩序（Order）聖堂
5. 紀律（Discipline）神殿
6. 僧侶島（Monk Isle）
7. 死亡之島（Isle of Crypts）
8. Fawn 城
9. 北方森林
10. 睡野牛旅店（Sleeping Bull）
11. Furnace 城
12. 瘋巫師島
13. Moonshade 城
14. 熱忱（Enthusiasm）神殿
15. 容忍（Tolerance）神殿
16. Monitor 城
17. 倫理（Ethicality）神殿
18. 邏輯（Logic）神殿

圖五：Silverpate 的怪地圖——傳送黑暗道

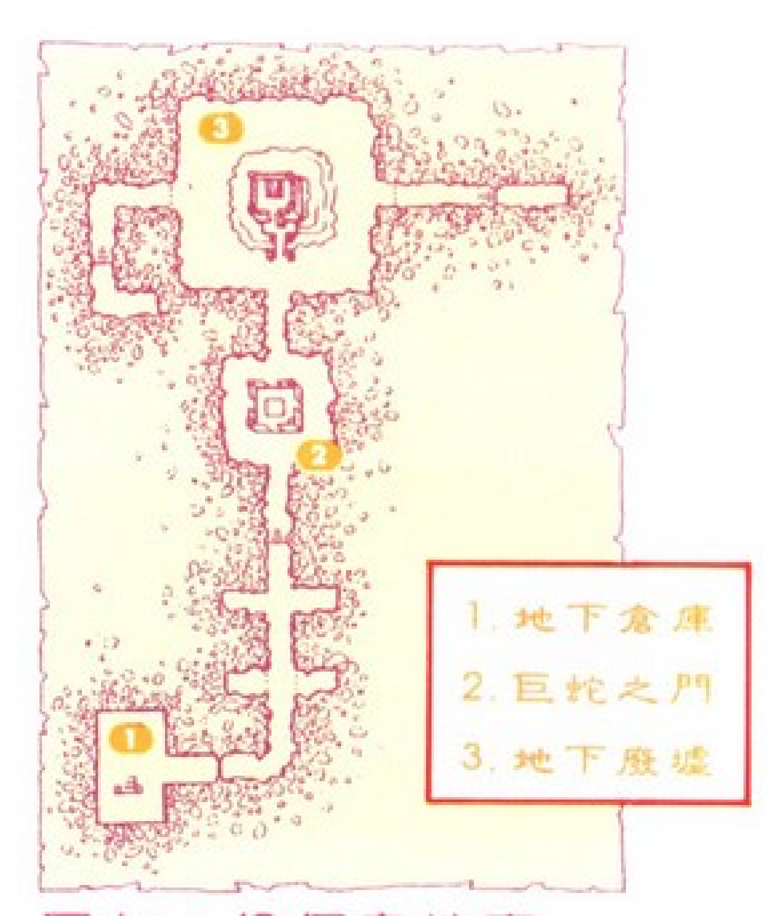
傳送到一個不知名的地方。我四處看看之後，恍然大悟。我想起了 Silverpate 那張奇怪的地圖，那不就是這裡嗎？只要我有相對的蛇牙，鐵門就會自動開啓。而我也知道另一個擁有蛇顎的人是 Silverpate，而且他也擁有大部分的蛇牙。但另一個令我覺得奇怪的是：照時間推算 Silverpate 的蛇顎應該是傳給了 Argus，但他似乎完全不知道蛇顎的事？爲了得到魔法書，我們來到了 Monk Isle。

1. 教堂
2. 果園
3. 菜園
4. 露天教堂
5. 鐘樓
6. 沼澤廢墟



圖六：僧侶島全圖

了解了蛇島的來龍去脈後，便在僧侶島過夜。



圖七：僧侶島地窖

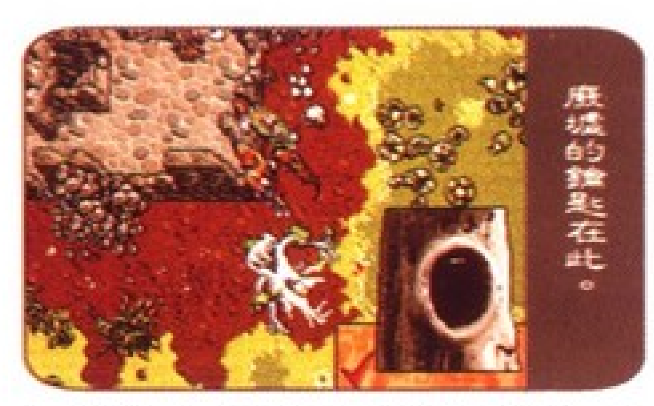
世外桃源

在教堂的大廳中，會見了 Karnax 等諸位僧侶。由於上次的 Thoxa 事件，我對 Karnax 的印象並不好，但在談話之後我的態度改變了，僧侶們一直是跟隨著預言者 Xenka 的指示生活著，上次 Karnax 和 Thoxa 只是立場不同，但在改善這世界的目標上卻是相同的。

在和衆位僧侶談話之後，得知蔓陀蘿根只生長在僧侶島北方的沼澤，而且只有在清晨和傍晚退潮時才找得到。由於現在已是晚上，我們在 Miggim 的幫助下，利用圖書館的翻譯鏡看看僧侶們的藏書，大致上



次日清早，我們趁著退潮，採了幾個蔓陀蘿根（三個以上）。在北方的廢墟中，根據圖書館的文件，我們在廢墟南方的



空樹幹中找到了廢墟西邊入口的鑰匙。進入地下廢墟的墓室，取得了廢墟東方鐵門的鑰匙，來到沼澤東邊的廢墟。在南方的屍體中找到了地下廢墟南方出口的鑰匙。由南方的出口進入巨蛇之門，離開僧侶島回到 Moonshade 。

巫師的地牢

回到 Moonshade ，趁著蔓陀蘿根還新鮮交給 Fedabiblio ，我終於得到了一本新的魔法書。而原本不屑和我交談的巫師們也立即改變態度。我買了一些常用的法術，並詢問有關我身上的 Ruddy Rock 之事。Ruddy Rock 又名 Stone Heart ，浸過鮮血後便可製成 Blood Spawn ，是十分珍貴的材料。Mountain of Freedom 是 Stone Heart 的唯一產地。「或許，我什麼東西掉到 Mountain of Freedom 了。」我想。

現在蛇顎有了，但 Erstam 大部分的蛇牙都被偷了，我還是不能回巨蛇本島。只好再去找 Hawk 想辦法，Hawk 告訴我，他又聽說 Moonshade 南方的山區中有條地道可以直通 Monitor ，但這通道被流浪漢們封起來了，他建議我找流浪漢的首領 Julia 商量。於是我們找上了 Julia ，Julia 告訴我封住地道實在是不得已的事，因為地道中有鼠人族的巢穴，鼠人十分野蠻，一般人並不容易對付。就算我武藝高強通過了鼠人巢穴，地底的高溫是沒有人可以忍受的。當然，如果我能找到解決之道，她就沒有理由阻止我了。

首先我找上了人稱 Rat Woman 的 Mosh ，希望能了解老鼠的特性。Mosh 告訴我一件內幕，她說綠魔導士 Columna 是她的姊妹。「不會吧！她看起來那麼年輕？」我說。「別讓她的外表騙了，她為了榮華富貴，使用從 Fawn 城得到的 Comb of Beauty 使自己變漂亮，嫁給有錢的 Meloin ，而現在又和 Torrissio 偷情，眞是下賤的女人。」Mosh 十分不平的說著。

我向 Columna 問 Mosh 所說的話， Columna 一概否認。告訴 Meloin 說他老婆給他戴了一頂大綠帽還被他轟出來，唉！這年頭好人難做。不過我注意到了 Meloin 家中鎖住的地下室，趁 Meloin 沒注意時，使用雕像前箱子內的鑰匙開門溜進地下室，找到了一把鑰匙和卷軸，由卷軸得知一些有關 Comb of Beauty 的事。

在房間花瓶北面牆上找到了一個密門，進入後我在院子的南方找到了一口寶箱。使用地下室得到的鑰匙打開箱子，



找到了 Columna 的 Comb of Beauty 。失去 Comb of Beauty 的 Columna 馬上就恢復了原來的面目。把這消息告訴 Mosh 並選擇相信她，我和 Mosh 從此成了好朋友。這時 Mosh 聞到了 Shamino 背包中的魚腥味，反正食物還很多，我把魚送給她。Mosh 一面吃著，一面遞給我一個豎琴，它的音樂可以安撫鼠類的兇性。再下來就剩耐火的問題了，正好冰法師 Frigidazzi 旅行回來，也許她有辦法。

來到 Frigidazzi 的住處，使用放在花瓶下的鑰匙進入 Frigidazzi 的實驗室。向 Frigidazzi 詢問有關耐火的法術，結果她要我午夜後再去找她。奇怪了！什麼法術要半夜才能學？

先到 Frigidazzi 的寢室用毛帽換回我的魔法頭盔。我先四處逛逛，又買了些魔法。等到半夜 12 點以後，去找 Frigidazzi 。Frigidazzi 示意著要和我單獨會談，Dupre 會意著把隊員們都帶了出去。再來又是一番突如其來的

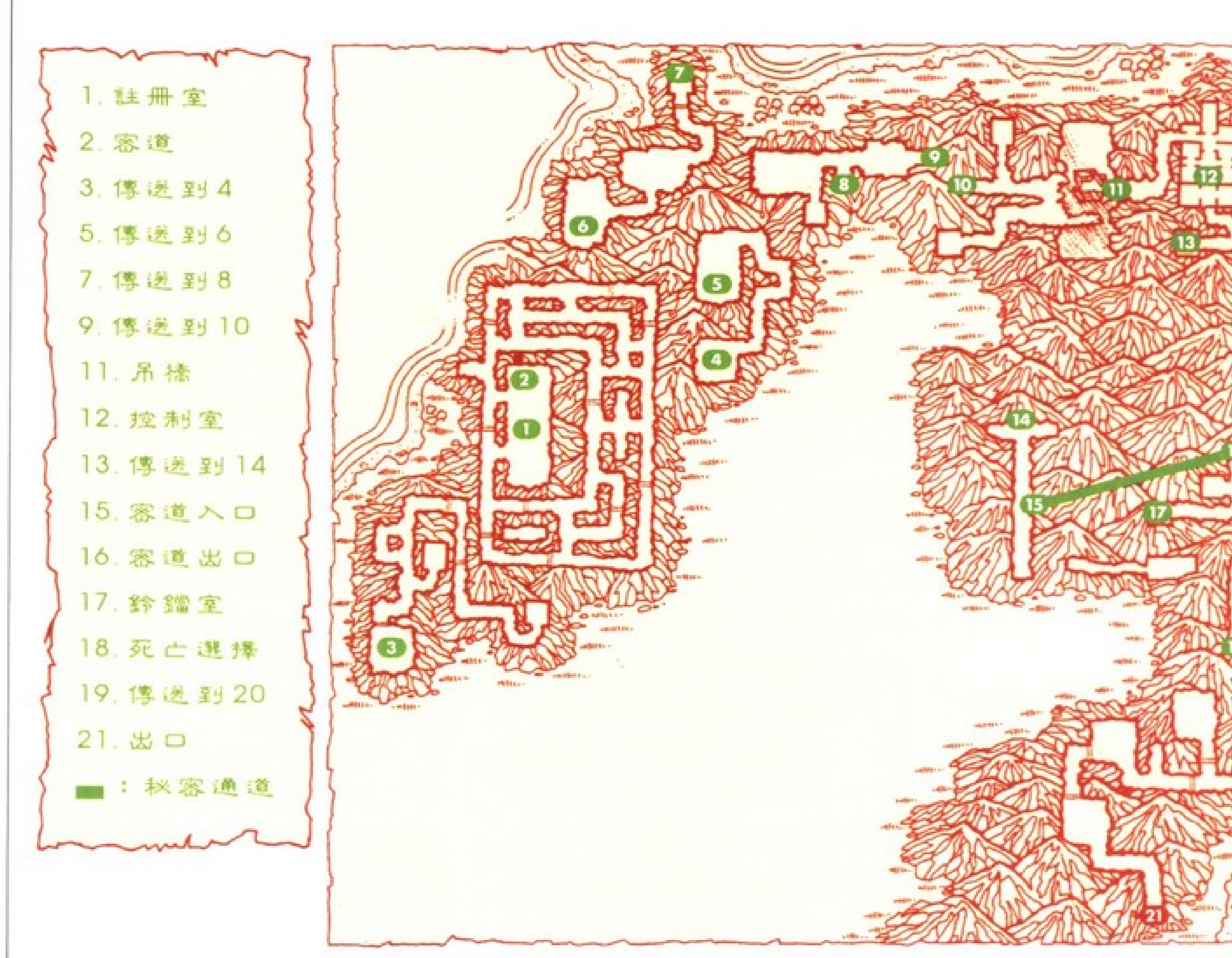


豔遇，不過我的法術呢？

一段纏綿之後，城主 Fliber-cio 突然來找 Frigidazzi 。抓姦在床，我無話可說（ Feigidazzi 也未免太強悍了，竟然把兩個男人安排在同一個晚上！）。我接受了大法師會議的審判，哼！又是一個不公平的審判。其實我早就心知肚明，自從我上次殺了 Rotoluncia 後，Mage Lord 雖然表面上落落大方，實際上早視我如眼中釘。反正，欲加之罪，何患無辭？我被判有罪進入了 Dungeon Freedom 。（若是女聖者，是否要來個同性戀端靠各人決定，其實 Mage Lord 早就看妳不爽了，好不容易抓到的把柄，豈能輕易放過？別以為妳是女的就可以沒事。）

入獄後，有個機器人照例為我辦了入獄手續。在它問話

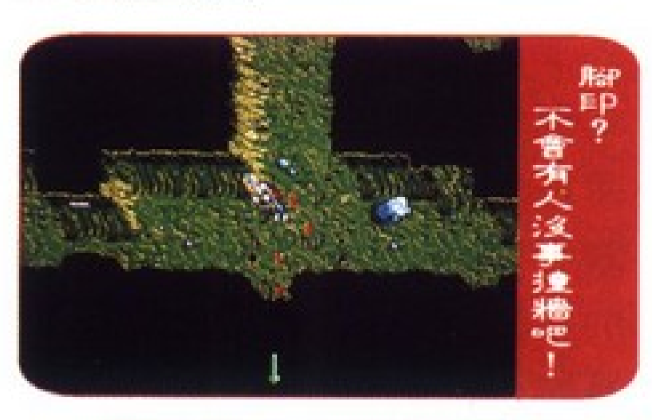




圖八：Mountain of Freedom地下迷宮

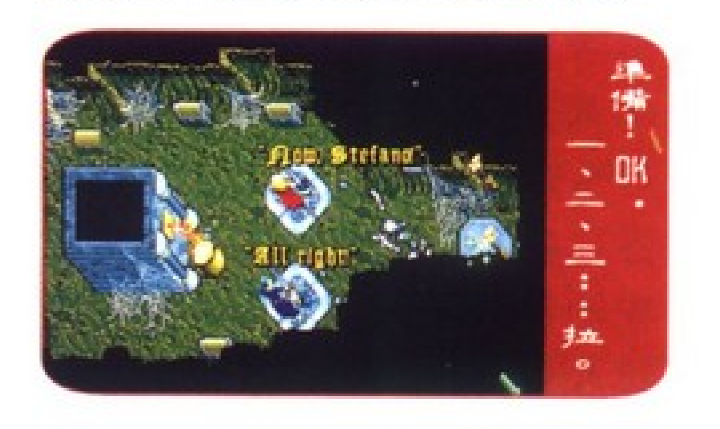
的同時，我環顧四週，全是緊鎖著的鐵門，無法出去。同時，我也注意到了機器人腰際上那把閃閃發亮的鑰匙。

辦完註册手續後，機器人開門出來做每日12點到1點的定時巡房。我看準時機強行進入註册室，機器人立刻要殺我，哈！用武力解決對我有利。幹掉它後拿走他身上的鑰匙和武器，在註册室中補充開鎖器等一些必需品。這把鑰匙加上開鎖器，可以打開迷宮中絕大部分鎖住的門。



開啓從北方木牌旁邊的密道進入迷宮。在迷宮的南方發現了幾個足跡消失於南面的岩壁中，檢查岩壁，果然發現了密道。再向南走，由3處的傳送站傳送到4處。到5處，一個魔法師攻擊我，被我殺成重傷後，使用傳送站逃逸。追上去，到6處，不見法師蹤影，眼前是上回偷褲襪被關進來的小偷Stefano。原來他已逃到此地了，問他是否知道出去的方法，他拍拍胸脯說沒問題。「是嗎？那你自己爲何不出去？」「這你就有所不知了，前面的傳送站有兩個開關，且必須兩個開關同時打開才能啓動傳送站，所以我在等另一個人來。當然，你沒有我也一樣別想啓動傳送站，如何？不如我們同行吧！」基本上我對這種內衣賊……唉！如今落魄至此有伴總比一人好，Stefano成了我的伙伴。

在Stefano的指引下，我們繼續向北走，拿走實驗室桌上袋子裡的鑰匙，在實驗室北方的通道中被一個武士攻擊。咦！他手中不就是我的惡魔之劍嗎？Arcadion一見到我，黑劍立刻脫手飛回我的手中。什麼！叫我放你出來，開什麼玩笑？給我乖乖的待著吧！由傳送站來到8處，用剛才得到的鑰匙打開西邊的門，殺了骷髏龍後，用同一把鑰匙打開南方小房間的門，在箱內找到了東邊的門的鑰匙。



來到 Stefano 所說的傳送站，「準備好了嗎？」「一切OK！」「好，一、二、三，拉！」兩人同時打開開關，啓動傳送站，傳送到10處。使用附近找到的遙控術卷軸，啓動輪軸放下木橋。

走到12處的控制室（各拉桿的功能如圖八），先打開東方女孩的房間，她要我讓她見她的黑馬。打開黑馬的房間後，女孩慘死在馬蹄之下。用女孩身上的鑰匙打開倉庫的箱子，看看卷軸。好像不能讓女孩和馬見面的樣子，可惜已經來不及了。拿個蘿蔔放在快餓死的兔子面前餵牠，牠回送我一束花。把花送給需要花的流浪漢，爲了感謝我，他冒死爲我修好傳送室的拉桿。

由傳送站傳送到野外有個拉桿，扳動它啓動出口的開關。不久一股魔法力量把我傳送回控制室，扳動出口的拉捍離開控制室，由13處離開。傳送到14處後，南方似乎是條無止盡的通道。

「那不是我們剛才的腳印嗎？」Stefa no指著地上的腳印。原來這是條被詛咒的通道，我們根本就在原地打轉！於是我們放棄向南前進，在右邊的牆中發現了密道，離開通道向南來到了一間掛著一個鈴鐺的房間，看看牆上的牌子，寫著：「敲鈴，服務就來。」不過，好像沒什麼用。難道我要被困在此地嗎？忽然牌上的文字一變，仔細一看，寫著：「摸到鈴，放你自由。」哈！何難之有？在武士測驗中我早就玩過了。


做個三層的梯子，解決了。

做個三層的梯子，我們被傳送到18處。牆上寫著「死亡選擇」，在幾次嘗試之後，發現西邊的通道才是生路。當然，我們也受了點傷。順著通道前進，我們在一個房間內，受到一個法師的攻擊，不但全身魔法保護刀槍不入，被魔法震下的落石使我遍體鱗傷。我從沒遇過這麼強的對手，眼看快要撐不住了。看看手中的黑劍，Arcadion 又在叫嚷著：「放我出來！」。看來沒辦法了，用盡最後一分力氣轉動劍上的寶石，



哇…哈哈哈！我自由了。

放了 Arcadion，頓時火光四射，法師當場被炸個粉碎。Arcadion 的力量竟是如此驚人，我開始後悔放了它是否是個錯誤？

在那場爆炸中，黑劍首當其衝損壞了，而我也力竭昏倒在地。Stefano 背著我逃出了 Mountain of Freedom。（如果你在遇到法師之前，已經釋放了 Arcadion，在遇見法師時，它也會回來「報恩」。）

P.S.：迷宮中除了文章提到的門外，其他的門都可用開鎖器或註冊機器人身上的鑰匙打開。





詳細攻略地圖，請查閱本期隨書附贈之地圖集



完全攻略

作者 KNIGHT

天外劍聖錄（簡稱「天外」）自從推出以來，掀起了一股熱潮，連原本未曾接觸電腦遊戲的消費者，也紛紛加入這個斬妖除魔，捍衛人間的神聖行列。只是不幸的，由於兩名作者皆爲game齡十年以上的「骨灰級」玩家，玩過不少國外知名的RPG，爲了貫徹他們的理念，就「稍微」將他們所經歷過的各種挑戰，放入了「天外」中。雖然說這些機關謎題，比起國外一些高難度的RPG，算是相當「仁慈」的了，但是卻苦了不少新手，以及剛接觸RPG的玩家。筆者在玩過「天外」全程數遍之後，覺得還是有必要將一些要訣公佈出來，以免到處都看到被砸壞的鍵盤、顯示器，甚至電腦等。

經過考慮之後，筆者決定以問答的方示來做提示。一來可以簡單扼要的幫大家解決某些問題，二來也免得主編說我寫長篇攻略斂財。以下是筆者所整理出來的，較有可能發生的問題，希望多少對大家有所助益。

Q 嗯……進入平德鎮之後，接下來要作什麼？

A 首先你應該先跟路人交談，多多瞭解目前的環境。還有別忘了在天黑之前，先到雜貨店買些火把，待會用得著的。不說聲謝謝嗎？

Q 爲什麼我老是打不贏陳亭化身的羅鬼？有啥較容易取勝的方法嗎？

A 這個問題倒是頗爲棘手……由於羅鬼的攻擊力相當強大，因此你必須靠身上所攜帶的金創藥來回復體力，最好「生命」值在**15**點以下時就使用。另外一般攻擊對牠並無多大效用，因此你得用御劍術來攻擊。戰鬥前記得先儲存進度，再多試幾次。若是運氣好的話，或許可以很輕易地擊敗羅鬼。

Q 奇怪了，爲什麼我老是打不中敵人？

A 嘿！這可關係到好幾個因素：

一、精力消耗過度。若是精力轉變爲灰色時，將無法使用特殊攻擊，一般攻擊的命中率也會略爲降低。

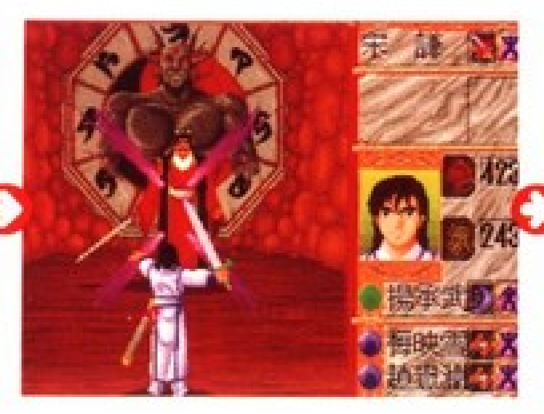
二、一般攻擊不易擊中。若是楊承武不易擊中敵人時，就使用御劍術，命中率將比一般的攻擊高出許多。

三、敵人的等級和敏捷度比你高出許多。這時盡量避免與其作戰，等到你提昇到足夠的等級時再行挑戰。

Q 喂！當我進入陳家地窖後，爲什麼所有機關都開過了，還是無法出去？

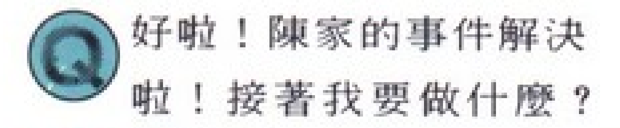
A 睜大你的眼睛，注意到東南方的角落沒有？那裏不是有一灘血跡嗎？若是你已經打開所有機關，就試著撞撞那附近的牆壁，便可以找到直接通往秘密祭壇的所在。











Q 好啦！陳家的事件解決啦！接著我要做什麼？

A 那就去拜訪鎮上東南方的住戶，他會告訴你有關鎮北森林的事，隨後你便可以離開平德鎮，去鎮北森林探險了。

Q 我在鎮北森林的西北方找到一間土地廟，有什麼新奇有趣的東東嗎？

A 你得先回平德鎮問問掌櫃，他會要你去問武器店的王鐵匠有關紅衣妖人的事。向王鐵匠問過之後，便可以去一探土地廟了。對了！別忘了順便問他有關精鋼長劍之事，以後可大有幫助。接著你得去找東北方的王婆婆，她會要求你救出她的孫女婷兒，並送你一塊玉佩。千萬要記得拿，否則以後會有大麻煩。

Q 咦！爲什麼我一轉動香爐，就會出現鬼女來攻擊我，然後就無法進入了呢？

A 因爲你已經觸發機關，使得整個入口封死，這是爲了防止外敵闖入所設的機關。正確的方法？你不是曾在路上擊敗三個紅衣妖人嗎？是否撿到一張寫著「空山藏孤月，寒月映雙潭」的字條？這個頗怪的句子，是打開分壇入口的正確方法。正確的轉法是：左邊轉一次，右邊轉兩次。正確的話，鬼女便不會出現，而分壇入口也自然就會打開。別忘了轉動香爐之前先儲存，以免後悔莫及哦！

Q 哦！原來這裏是分壇。那進入分壇之後，我好像看到一位大哥被關在牢房內，有沒有什麼法子救他出來？

A 看不出你倒挺有正義感的。那個人便是你往後的親密伙伴顧正剛，所以也不能拋下他不管。首先你得到東北方某個房間內的寶箱拿取牢房鑰匙，隨後到西南方扳動機關，以開啓西北方牢房入口的門。最後別忘了在東南方的箱子拿取舊手斧，再去營救顧正剛，若沒有這把舊斧頭，他可是不會加入的，到時你還得帶著這把斧頭到森林入口的小屋找他，可是多添了些麻煩。

Q 爲什麼在分壇第一層西北方，有個房間的門無法打開？我記得所有機關都開過了！

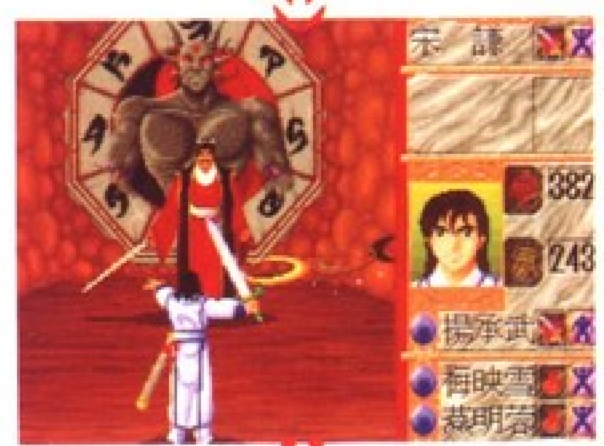
A 那是個較特殊的地方，其開啓法往後自然會知道。現在你先別管它，從東南方的樓梯下去即可。

Q 我好不容易才找到最底層的三個首領，可是爲啥那個叫什麼……譚豪的，卻老是打不死？是程式有**BUG**嗎？

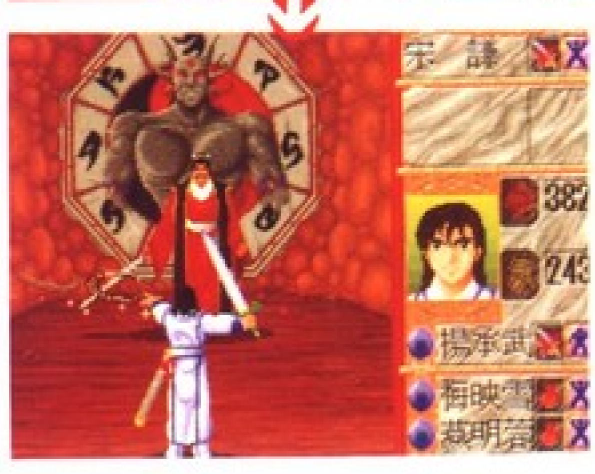
A 譚豪是該分壇的壇主，由於煉有「血鎧妖法」，尋常攻擊無法傷他分毫。還記得王婆婆給你的玉佩嗎？在進入戰鬥後立刻使用玉佩，可以破除譚豪的護身妖法，然後收拾他就易如反掌了。

Q 爲什麼打敗譚豪等一干惡賊之後，沒有辦法通過最北端的那扇門？









A 看到大廳中央祭壇上的妹妹嗎？那就是婷兒，可別想丟著人不管便溜之大吉。怎麼救？首先你得先拿取北方的所有寶箱，其中有個物品，便叫做醒神香。拿著這項物品在婷兒的頭部位置附近使用（可能得多試幾次），便可救醒婷

















兒，隨後她會給你一把鑰匙，便可以打開北邊的門了。

Q 我在奉安城找到了雷明，可是他所說的五雷秘傳要到那裡找呢？

A 別急，只要你到了總壇，自然可以在某個房間的寶箱中找到。雖然你本身無法使用或轉賣，但是只要回去還給雷明他可會重重地酬謝你的。

Q 爲什麼我進入總壇第一層之後，有些門無法打開呢？

A 你是否注意到，這一層有兩間看來無法進入的房間，而房間內都各有一個啓動機關的拉桿呢？找不到門進去？別被騙了，這個地方跟陳家地窖那裡一樣，得撞撞四周的牆壁，才能找到入口。再提醒你一點，其入口在房間的兩側。

Q 麻煩又來了！爲什麼總壇第三層南方有三個相連的房間，但是中間及西邊房間的門卻都無法打開呢？

A 這裡算是考驗你的觀察力了。你是否注意到，在這一層的某個房間，有一個牆壁突出呢？再仔細瞧瞧，牆上是否有何玄機？檢查看看吧！注意！一定要很小心地搜尋，才比較容易找得到哦！

Q 眞是的，我在總壇第四層經過一個有許多火堆的房間後，剛走不了多久，又被一扇門阻住了，但是卻找不到任何機關可以開啓。

A 恭喜你！這可是「天外」最多人問及的地方，看來你也被卡住了。在有火堆的房間到那扇門之間的通道，不是有條分岔的死路嗎？注意其盡頭，有個和第三層同樣的機關，可別漏過了哦！

Q 噢！總壇第五層中間通道的門，爲什麼也無法打開呢？我已經啓動了所有拉桿，但是仍無法有所進展。

A 和前兩層相同，也是那種幾乎難以辨視出來的石鈕機關。機關的啓動位置，差不多在西南方的某間隔間之內，好像是在某通道盡頭的牆上。

Q 爲什麼我無法傷到副教主殷天誠分毫？要如何攻擊他才能獲勝？

A 哦！這裡是劇情安排，你就順其自然吧！等到你的隊伍被打敗了之後，自然會有人來救你一命的。提醒你，別改無敵哦！否則你就完了！

Q 好不容易破了血陰教總壇！不過趙嶽淵所留下的小屋鑰匙，有什麼用處呢？

A 這把鑰匙是用來打開趙嶽淵所住的山中小屋。不過你現在去了那裡也是沒用，等到劍塚過了以後再說吧！

Q 月羅刹好強呀！有沒有較簡單的方法可以打敗她呢？

A 還記得打敗殷天誠時所撿到的輝日之劍嗎？此劍專剋屍體鬼魂類的怪物，對月羅刹時，可以發揮強大的力量。另外你有找到破靈符嗎？它也可以使那些不死系的怪物，造成相當重的傷害。有了這兩項物品，再練到三十幾級以上，應該就沒啥問題了。

Q 我依照丁三所言，解開了八卦機關，並打開了某扇門。不過……那門究竟在那裡？我找得快發瘋了！

A 你在進入蜀山派秘穴時，不是由太清觀左邊的入口















進入的嗎？現在你已經打開了右邊的入口，趕快回去瞧瞧吧！

Q 為什麼我一進入太清觀右邊的入口，卻又發現無路可走了？我被耍了嗎？

A 可別誤會！還記行丁三所交待的「左上方用腳輕踢」之語？你只要在該通道的西北方盡頭處搜尋看看，或許會有所斬獲。

Q 來到劍塚後，為什麼只見一座小祠堂和一塊石碑？要怎麼進入劍塚內部呢？

A 可別小看該石碑，此乃「問劍石」，算是劍塚入口之機關。你得先在這裡使用紫雲劍，才能夠打開入口。月羅剎曾提到過，難道你都忽略掉了嗎？

Q 好不容易才進入劍塚，但是卻被一道門扉擋住去路，卻又無機關可以開啓。

A 這時記得走出劍塚，然後燕明蓉會出現，在告訴你一大段話之後，再給你一把小鑰匙。不過要注意，這段話之中，包含著八卦迷宮的破解順序。

Q 我要在這八座迷宮之內作啥？路徑複雜，又有強悍的心魔，我實在撐不下去了。

A 這八座迷宮的破解方法，為依照燕明蓉給你的順序，依序找到並啓動迷宮內的八根石柱，便可打開緊密的太極，通向下一層。別忘了八個迷宮中除了各有一根石柱之外，還各有一座石碑。記得去查查石碑上所記的文字哦！

Q 打開了太極後，我來到了下一層，但是為什麼走來走去，都又回到原來的地方？

A 這是座八卦迷陣，若沒有按照正確的路徑來行走，會永遠無法走不出去。你是否還記得在八座迷宮內找到的石碑？將這些文字拼湊起來，便可以得到正確的走法。不之其含意？例如說：「始終為火」，即代表一開始及最後一步，都要有南方（ 火位 ）。「火後為澤」，則配合上面的句子，便可發現在走完第一步之後，接下來往西方（ 澤位 ）。以此類推，共需九步才能走出迷陣。

Q 找到劍聖之後，是否有什麼重要事物可以拿取的？總不成只是到此一遊吧？

A 除了用白紙和墨汁拓印下來的拓本之外，你還得找到九天神印及秘術卷軸。這兩項物品分別放在劍聖的書桌上及左邊儲藏室的架子上。另外別忘了多帶點東西回去，反正放著也是會朽壞，倒不如用來對付妖魔，還比較有價值些。

Q 焦穎要我找出譯本，但是要如何找到它呢？找得我焦頭爛額的，實在⋯⋯

A 還記得趙嶽淵所留的小屋鑰匙嗎？現在可以到那裡看看，便能夠在屋子內的某個地方找到你想要的。很好找的，別擔心。

Q 我終於爬上了鬼陰峰頂，但是要如何才能打開妖魔道之入口獄靈門？

A 門上不是有兩個凹洞嗎？試著將兩顆神珠放進去，只要位置和順序對的話，便能夠解開這「陰陽絕天印」。

Q 為什麼我在妖魔道繞了半天，還是到不了最底層？實在很累啊！

A 妖魔道中有很多死路，而且還有秘道（ 就如同陳家地窖般 ），必須小心謹慎，才能走到最底層。其中最底層與其它層的不同，在於最底層不須照明，而其它層則為黑暗地帶，需要用夜明珠才能照明。

Q 為什麼我無法傷害邪皇鬼？要怎麼對付他呢？

A 你忘了「五行封神印」之事嗎？得先用秘術卷軸解開五行封神印，才能傷得了邪皇鬼。要是你忘了拿，就趕緊回劍塚找找吧！













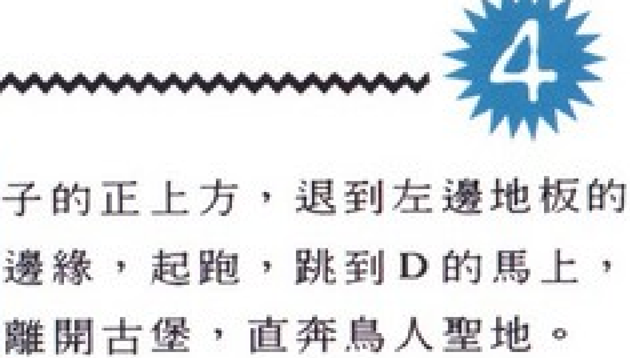
王子和公主從此過著幸福的日子？

波斯王子 II 《影子與火》完全攻略



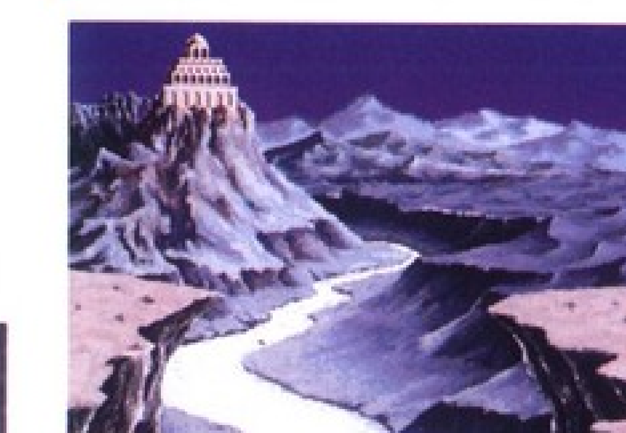


古堡廢墟 4

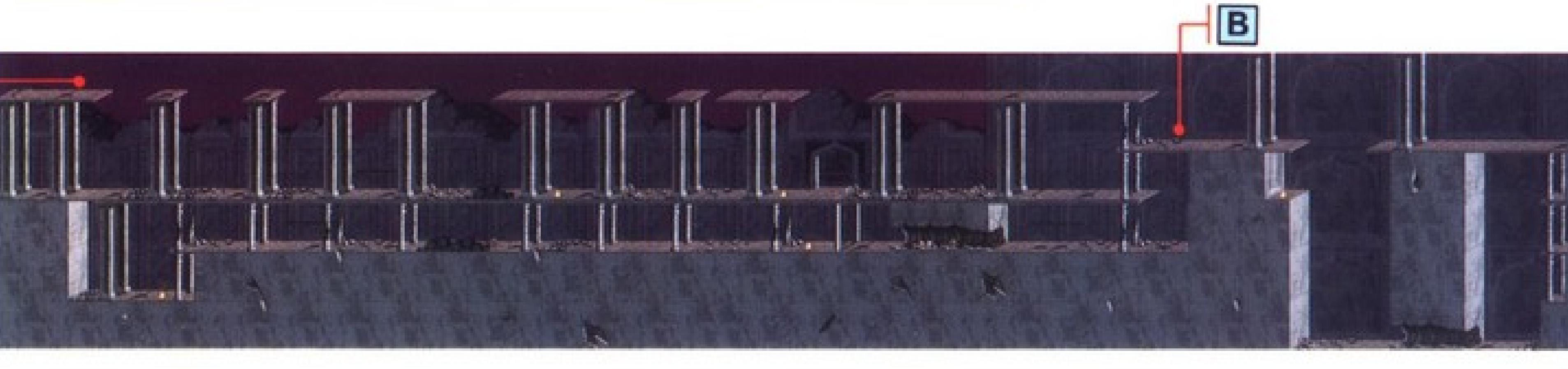




由A開始，向左到B走到下層，向左幹掉所有的鬼頭，再向左喝掉大理石後面的生命藥水，回到B走上層，再來是遊戲的第三大難題。注意所有鬆動的地板，向左到C中間柱子的正上方，退到左邊地板的邊緣，起跑，跳到D的馬上，離開古堡，直奔鳥人聖地。

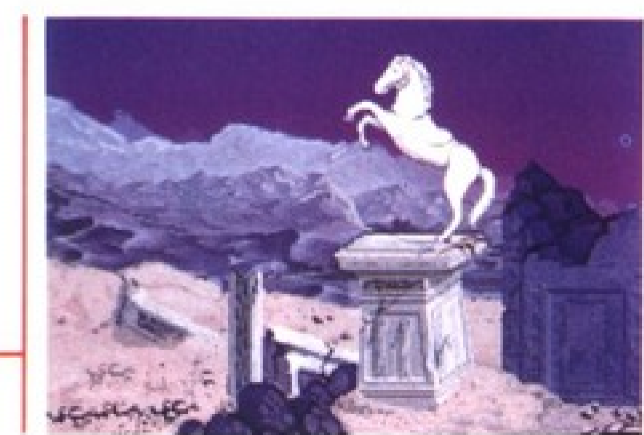


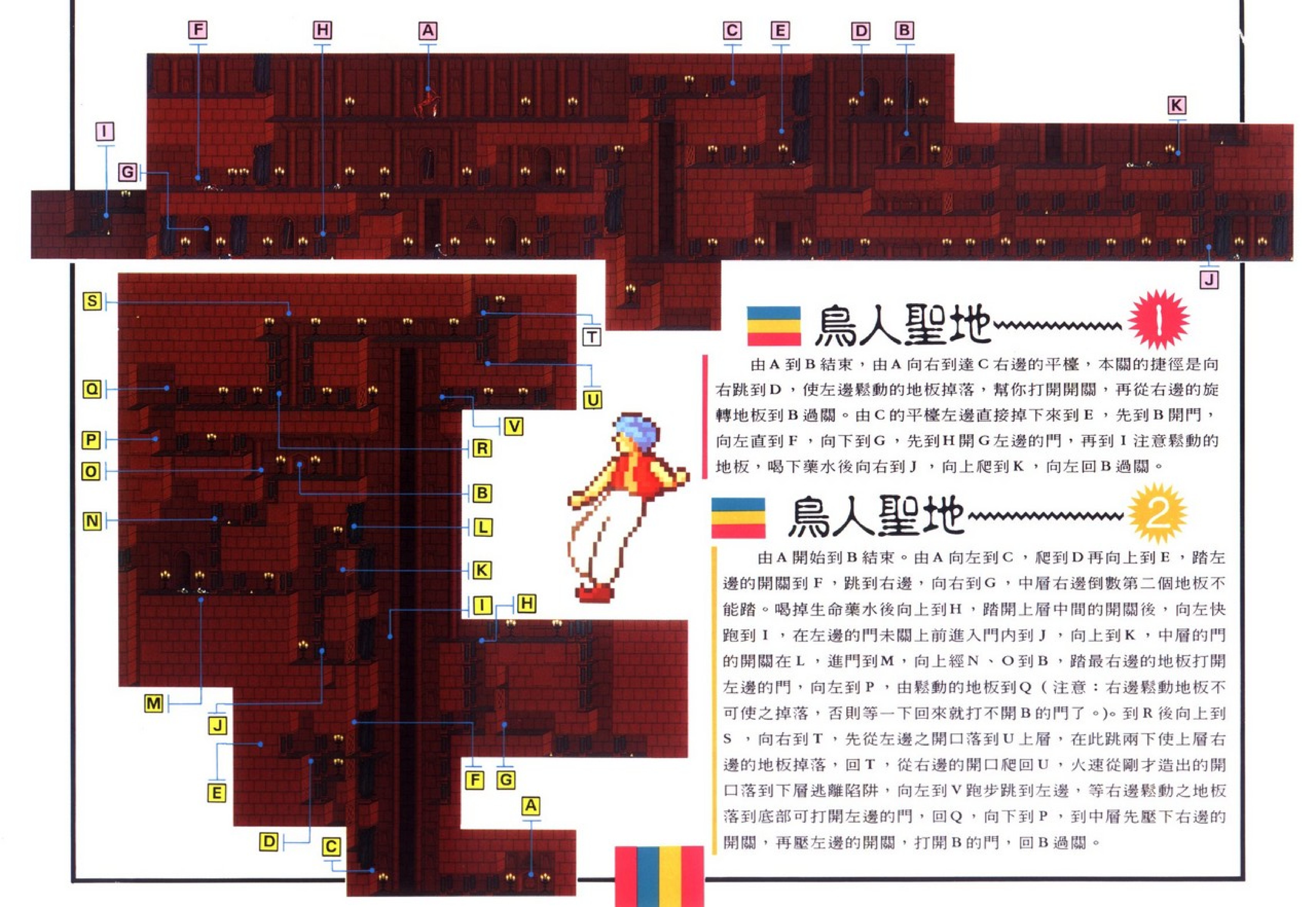












鳥人聖地 1

由A到B結束，由A向右到達C右邊的平檯，本關的捷徑是向右跳到D，使左邊鬆動的地板掉落，幫你打開開關，再從右邊的旋轉地板到B過關。由C的平檯左邊直接掉下來到E，先到B開門，向左直到F，向下到G，先到H開G左邊的門，再到I注意鬆動的地板，喝下藥水後向右到J，向上爬到K，向左回B過關。

鳥人聖地 2

由A開始到B結束。由A向左到C，爬到D再向上到E，踏左邊的開關到F，跳到右邊，向右到G，中層右邊倒數第二個地板不能踏。喝掉生命藥水後向上到H，踏開上層中間的開關後，向左快跑到I，在左邊的門未關上前進入門內到J，向上到K，中層的門的開關在L，進門到M，向上經N、O到B，踏最右邊的地板打開左邊的門，向左到P，由鬆動的地板到Q（注意：右邊鬆動地板不可使之掉落，否則等一下回來就打不開B的門了。）。到R後向上到S，向右到T，先從左邊之開口落到U上層，在此跳兩下使上層右邊的地板掉落，回T，從右邊的開口爬回U，火速從剛才造出的開口落到下層逃離陷阱，向左到V跑步跳到左邊，等右邊鬆動之地板落到底部可打開左邊的門，回Q，向下到P，到中層先壓下右邊的開關，再壓左邊的開關，打開B的門，回B過關。

這傢伙的法力還真高强

鳥人聖地 3

本關由A開始到B或C。本關一共有三條路徑，因爲本關没有生命藥水，故筆者只說明最短之路徑，其他路徑只做提示說明。由A向左到D，向下爬到E，向右直到F（注意：在D與E有很多踏板會使鐵門關上，阻止王子前進。），F下層右邊的開關可打開到G的門，向右到C，使用魔法藥水會出現一個小人幫王子打開過關的門。其他路徑提示：使H下層的地板掉落可打開H上層的門，I左邊門所有的開關在J下層中間、J上層左邊、I下層右邊與K下層右邊，L上層門之開關在M下層，N下層門的開關在N上層、F上層中間或F下層右邊。B過關的開關在O上層。





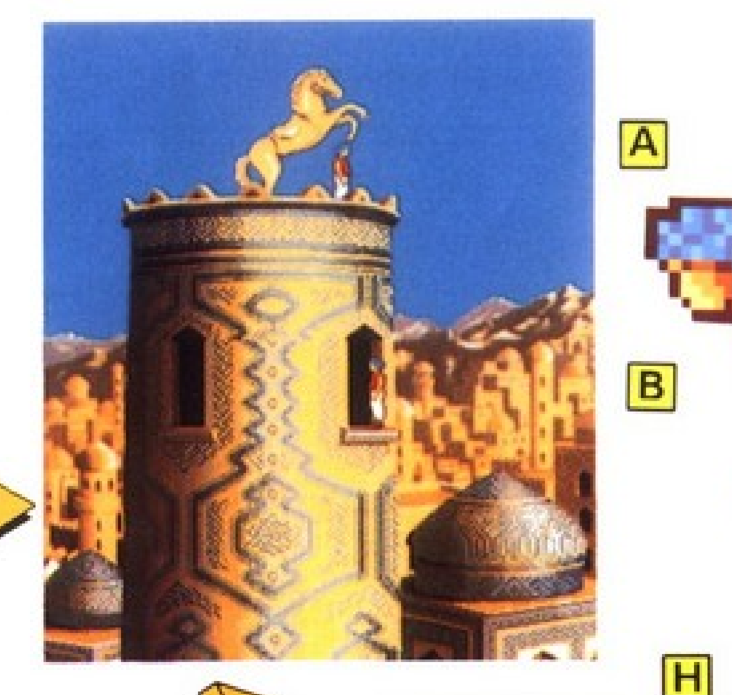
有情人終成眷屬！



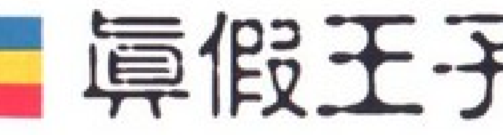
鳥人聖地 4

本關開始時在A，可由B或C離開，在A使右邊之地板掉落打開左邊的門，向左到D，從這裡開始鳥人們將以車輪戰及人海戰術攻擊王子，若你的戰鬥技術太差的話，照筆者的方法做吧！進入D後使王子在中層右邊，只露出手和刀子等待鳥人跳過來送死，只要有鳥人跳過來，王子只需連砍三刀就可輕易將他解決，幹掉三個鳥人後，收刀，跑步跳到左邊，轉身，出刀，退兩步，等鳥人從上層跳下來，先砍兩刀，再加一次大刀式攻擊，又輕鬆幹掉兩個鳥人，向左到E，遭遇鳥人，拔刀，後退，退回D，如果時間抓得準的話E的鳥人將自動消失無蹤，重覆如法泡製，又解決了三個鳥人，跑步於中層平檯的前半格起跳（此部分較難控制，注意王子的腳步），跳到左邊，踏下開關，此時速度一定要快（別忘了跑跳的技巧），別管後面的追兵，由F到G在左邊的門未關上前進入，慢的話…不知道！此部份戰鬥的要領：開打時最好使王子站在螢幕的旁邊，以免王子被圍攻，如果後面有追兵的話，最好先把他們全部幹掉再前進，在H使用立定跳，爬到聖火旁，照一照聖火後就離開，跑回I，先等所有追來的鳥人跳到平檯下送死，回B或C任一個門過關，騎馬離開鳥人聖地，直奔王城。





A



B

眞假王子

王子騎馬回到皇宮的塔樓上A，從右邊向下到B，進入皇宮C遇見Jaffar，Jaffar一見到王子便施法將王子傳送到異次元世界D，要破解Jaffar的魔法必須借助聖火的力量，雖然王子已經照過聖火擁有了聖火的法力，但王子平凡的身軀卻無法將它引發，這是遊戲最後一國難題，要使王子能引發聖火的力量就要使王子離開他的「身體」。使王子左右不斷的轉身，大約七、八次後，王子靈魂就可脫離他身體了，不過此舉消耗極大，筆者建議王子的生命至少要超過十點（知道生命藥水的重要了吧！），如果你照著完全路線走的話，那麼生命值應該是夠了，如果你走捷徑，使生命不足十一點的話，那麼你就必須到E補足生命，E的敵人笨笨的，只要使用大刀式攻擊法就可輕易解決。向右到F，使用刀子破除任意三個幻影，第四個眞正的Jaffar會將自己傳送到G，到G上層Jaffar會躲著王子跑到下層，回H到下層騙Jaffar躲回上層後，火速爬到上層，把握你僅有的一次機會丟出聖火，結束Jaffar的生命。

H

G



C

D

E





結語

一般而言，二代的難度顯然比一代高，不過除了幾個較難的啞謎外，75分鐘的限制其實也不算太嚴，加上作者還特別設計很多捷徑可以節省許多時間，筆者走完全程還剩三十幾分鐘，相信你會有更好的成績。

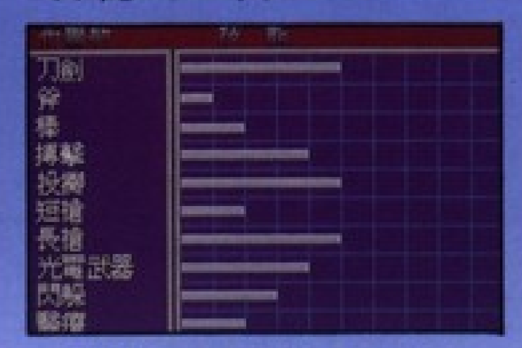





驚心動魄的魔法


神秘的上古文明


穿越時空，異域歷險

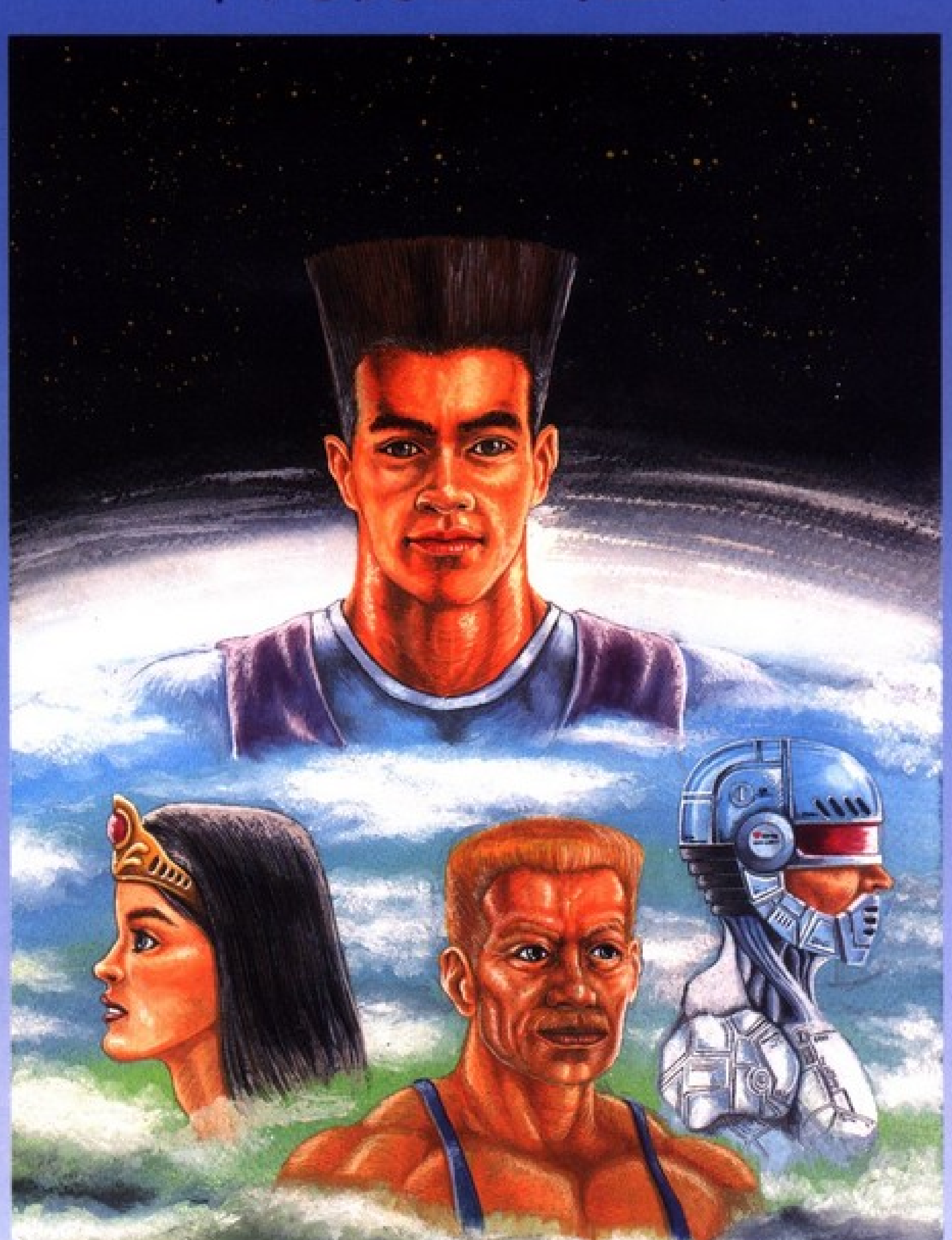


該增加何種技能呢？


華麗的羅馬建築


先進的科技文明？


一目了然的狀況欄




同伴陣亡，以牙還牙

1. 嶄新的戰鬥體系的RPG：
   一由技能值決定角色的武器使用及殺傷力，法術的學習及涵蓋面，以及特殊技能的效果。
   一由時間系統控制速度，速度快的角色，出手次數較多，不同於輪流方式的攻擊法則。
2. 三個不同文化，地形的世界，組合式機關及對答式的待解謎題。
3. 8 種不同系統構成34種魔法和特殊攻擊。
4. 10種戰鬥及一般技能一 300 多種武器、防具及消耗性彈藥可供選擇，猶如真實狀況一般。
5. 角色的配備狀況以圖像顯示，一目了解。



傑克豆工作室
台北郵政信箱117～28號
TEL:(02)7031856

香港地區總經銷
CompuMark Software(H.K.)LTD.
TEL:3864865

10月22日正式推出

萬里長城

邊城奇俠

知識型角色扮演遊戲・個人電腦適用・需硬碟 VGA



■採用640*480高解析度表現方式，大記憶容量高難度系統。



■高水準、大膽配色、獨創之怪獸造型。



■精緻之地形CHIP製作與編排。

超大規模的知識型RPG
風格獨特，你非玩不可



萬里長城之邊城奇俠製作理念

一・大規模中文RPG之製作

遊走畫面數目：1200個電腦全螢幕
迷宮數目：22
村莊數目：17
地形CHIP數目：3000
怪獸數目：140
NPC數目：100
佔用磁碟容量：14MB
對話字數：六萬字



二・把最好玩的部分留給玩家

(1) 不採用密碼保護
(2) 去除練功的痛苦
- a. 不須練功就可以升級至與大魔頭對決。
- b. 只有迷宮才有任意出現的敵人，原野上之敵人以事件安排出現。





(3) 最爽快的戰鬥系統
- a. 精緻的戰鬥背景。
- b. 簡明的命令系統，多變的武器、法術特效。
- c. 大量而細膩的怪獸造型，保持戰鬥的新鮮感。
- d. 簡短的雜兵戰－回合制，總攻擊。
- e. 二十幾場驚心動魄的大魔頭對抗。

(4) 隨時隨處記憶系統，確保玩家心血。
(5) 耗時數月精心製作，厚達一百頁，價值250元之長城圖鑑（照片式攻略地圖）協助玩家冒險歷程的記錄。

三・“視覺”美感之追求

四・配合故事環境之背景音樂

五・完整且充實之故事內容

(1) 超過六萬字之故事對白。
(2) 超過一百場精采NPC自動演出，例如
- a. 駕凌雲飛馬穿山越嶺，穿梭雲間。
- b. 人、魔相戀之淒美的愛情悲劇。
- c. 雙龍將不計犧牲的豪情壯志。
- d. 利用人性弱點的陰謀詭計。
- e. 神偷妙手空空的特技演出。
- f. 奇俠劍客的豁達豪邁…不勝枚舉。

(3) 故事摘要：

現代人物李莫奇無意中觸動古物，救了龍神之女紫萱。經由時光轉移回到兩千多年前秦始皇時代之萬里長城。其目標在尋找傳說神器－龍紋寶鼎，用以衝破魔界力量，救出受困龍神，且一併揭開秦始皇修築長城，廣收天下兵器鎔鑄十二金人，搶奪寶鼎之謎。故事中間穿插邊城四奇、雙龍將、神偷、王盤老仙…等等精采情節，自始至終絕無冷場。

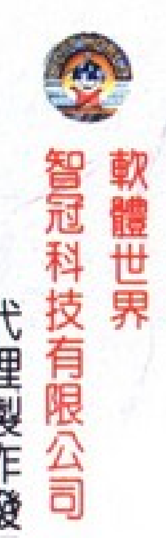


龍緣科技
DRAGON MEDIA CORPORATION
台北市敦化南路一段七號五樓之一
顧客服務專線：(02)5778101
劃撥帳號：1713270-7

客官們
請讓我們為您老伺候一段
流傳在清末民初的俠義故事！

武狀元 黃飛鴻

● 人物設定有個性而且有血、有肉、有笑有淚。可在螢幕上看到每名敵人心裡的各種想法。
● 黃飛鴻成名絕技：十字拳、五郎八卦棍、佛山無影腳等皆可即時施展。
● 實地大氣景象和日夜交替、打雷、下雨等自然景觀，皆順應劇情氣氛，巧妙融入其境。
● 黃飛鴻俊雅風采、十三姨婉約神韻和一班壞蛋嘴臉，栩栩如生。顧盼間神色逼真。
● 小橋流水、壯闊瀑布，大小場景皆有其美感。上百種物品，各有妙用。
● 清白蓮、劉土匪、懲貪官……，充滿俠義之心的黃飛鴻將如何一一解決？
● 以多重高度系統構成二層樓建築，並以斜向立體表現地勢。









原著改篇
射鵰英雄傳
金庸
一個武俠冒險故事
過招畫面
王處一 V.S 靈智上人
梁子翁 V.S 黃蓉
梅超風 V.S 梁子翁
東邪黃藥師 V.S 西毒歐陽鋒
謎題出現
桃花島上擾人心緒，亂中帶序的五行八卦陣。
到底要拿那什麼藥材，才不會一命嗚呼？
奇緣巧遇
習降龍十八掌
遇北丐洪七公
和老頑童周伯通義結金蘭
男女情愛
第一次見面
湖邊
舟中
林裡
比武招親
穆念慈大街上比武招親
雙打
桃花島郭靖、歐陽克共爭一女
玩者將扮演郭靖，實在感受這些情境！
一套36冊價値新台幣一萬元的金庸武俠小說要送給你！只有十套！機會不再哦！
SOFT WORLD
軟體世界

韋小寶的調皮可愛及總是在死處逢生的"本事"，還有離經判道的行事方式，讓許多金庸迷愛極印象深刻。現在，改編成PC遊戲的「鹿鼎記」將為您帶來



什麼呢？笑料、智鬥、秘辛和一籮筐的謎題，還有一點點的……，總之，小寶的本性表露無遺啦！敬請期待棒呆了的角色扮演遊戲。你就是主角哦！

▶韋小寶



妓院出身的滑頭小子，因緣際會捲入江湖幫會和宮廷內鬧的恩怨之中。

為人機靈，但不肯用心習武。靠小聰明渡生死關頭如家常便飯。女人緣極佳，艷福常無故而來，有七位美貌的老婆！

▶順治之子。於一次練習蒙古摔跤時認識扮太監的小寶，二人結成"不打不相識"的好友。

武功純為防身，但比小寶好上一點點，為人英明幹練是個英明的好君主。但極欲剷除天地會，卻使小寶為難……



▼鰲拜

有滿州第一勇士之稱，權高位極，不把康熙這小孩皇帝看在眼裏。但最後卻被另一"小孩"——小寶所殺。



茅十八▶



小寶在妓院裡認識的"朋友"。二人結伴京師，一路互相扶持。

使一套「五虎將門刀法」，武功不算好。

◀假太后

混入宮中多年，囚禁真太后，私下淫穢宮廷。擅使「金蛇纏絲手」，為神龍教派來臥底的。和海大富有場精彩死戰！（詳見遊戲動畫）



龍騰天下

萬丈英雄氣，懷抱凌霄志。田野埋祥麟，鹽車困良驥。
何年龍虎逢？甚日風雲際？文種枉奇才，大和屈真器。
揮戈定太平，仗劍施忠義。蛟龍潛淺池，虎豹居閒地。
傷哉時不通，未遇真明帝。



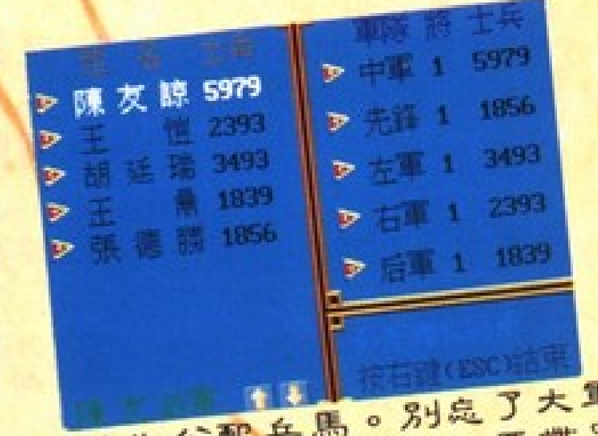
劇情開始共有四階段，包括元末至正十年，至正十八年、至正二十三年及明初洪武元年。玩者可挑選不同主公及年代開始征戰。



災禍隨機發生，水災、蟲災、旱災，老是在兵荒馬亂的時刻來湊熱鬧。



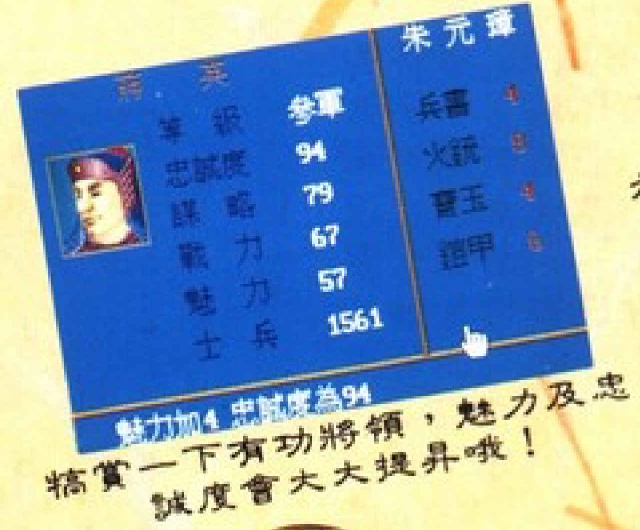
身為主公的您，必須為老百姓打算民生問題，偶爾搶之，也是不得已的。



開戰前先分配兵馬。別忘了大軍開拔，糧草先行，糧與金都要滿足。



大將在旁，君主也安。「人事」是很重要的，請隨時"關心"您手下將領，善用其長才，必要時威脅利誘挖別人的大角也可以。



犒賞一下有功將領，魅力及忠誠度會大大提昇哦！



一言不合，主將單挑，誰先被擒下馬，就敗！此為計謀之一。

圖中弓箭形游標表示目前在"射箭"的狀況下，另外還有決戰、逃跑等攻守方式和火攻、水攻、奇襲、離間等數條計謀

SOFT WORLD
軟體世界

智冠科技有限公司 代理製作發行

為感謝大伙捧場購買「大明英雄傳」，特聘北京光字號捏麵人師傅手工捏製一組"明代風雲人物"，送給您！"抽獎詳情請見遊戲內包裝"

您在玩Game時有任何共鳴或悶氣嗎？歡迎您利用這個專欄，痛快暢言.....



武林奇俠傳

有個Game在未出售前令我欣喜若狂的恨不得它早點出售，而在我又高興又興奮的心情下買回家一試後，又讓我心痛不已，痛的是我荷包的「銀子」又白花了，這個Game也許你並不陌生，它就是武林奇俠傳。

這遊戲的包裝很有古典的味道，讓人覺得確實有江湖武林的氣息，在載入時也不會令人覺得空虛，雖然它只能讓玩者載入三次（有點不太合理），在片頭的動畫也表現得可圈可點，但提到遊戲流暢度實在是糟透了（簡直快令人吐血）！畫面的捲動不但遲緩加上主角行走時的速度過慢，令我在玩此遊戲時痛苦不堪的想把鍵盤給砸了。想到這裡我的心情又激動了起來，有時候我想說不定蝸牛爬的都比畫面中的主角快呢（太誇張了一點）！再說遊戲中像打擂台似的戰鬥系統更讓我眼忙腦亂，不知所措，不說招式繁多，記憶艱難外，更要時時注意人物的動作，不然，哇……！

總而言之，這是個創新的武俠RPG，但筆者給讀者一個建議：如果你是個急性子的玩家，你並不適合這個Game；反之，筆者倒覺得可以一玩試之，畢竟它是個與衆不同的作品。

●吳政潘

魔法門III

從魔法門II開始，我就打心底喜歡上魔法門（雖然魔法門II因生字太多，而我的英文程度又很破，終於被我永存於後宮……錯了！是Disk Bank中）。去年聽說魔法門III幻島歷險記中文版上市了，二話不說，立刻拎了三百八十大洋衝到經銷商去。嗯！中文化的感覺實在不賴，至少不再有對牛彈琴（電腦對我這隻牛）的感覺，雖然簡字甚多，但也減低不了我的興趣。

對我這種懶得畫地圖，又想嘗試3D RPG的人而言，自動繪圖功能眞是再重要不過了，例如魔眼殺機玩得讓我眼睛「脫窗」，記憶衰退，精神恍惚，只差沒有送醫急救了！（隱月傳奇也沒有自動繪地圖功能，實在@#$%…，看來又要發病了）據我所知，從魔法門II就已有自動繪圖功能了（只要隊中有繪圖家），對一些RPG老鳥而言，也許幫助不大，但對我這大懶鬼可眞貼心。

謎語是我對此遊戲的一大痛處，例如：「什麼東西只能上下移動，不能左右移動？」我不能答電梯嗎？古鹿族連太空船都發明了，怎會沒有電梯？爲何一定要是樓梯？另一點，我認爲敵人雖不很厲害，但技能好像太老奸了！例如巫婆只不過下了個咒，我的武器就全失效了！非得大老遠奔回神殿不可！

總歸起來，我對此Game是愛恨交加。聽說魔法門外傳已經上市了，所以再舊事重提一下！好了，廢話不多說了，我要趕快去拷……啊！不！是去買一套魔法門外傳了！唉！也許這正是魔法門所無與倫比的特殊魅力吧！

●花生



飛行B-17堡壘

B-17飛行堡壘這款遊戲，可說是模擬遊戲中的一項創新之作，一改傳統空戰模擬遊戲的模式，故頗受到筆者的喜愛。親自指揮十名共同出生入死的伙伴，眞有一種深入其境的眞實感，相信玩過了B-17 的玩家們，亦有相同的感受吧！

「Banditsat 5 o'clock high.」報出了方位及高度，儘管機槍彈量選擇Historical Ammuntion（有限彈藥），筆者仍猛敲著空白鍵，因爲在那種情況下，不是你殺人就是被殺，哪有閒工夫去管彈藥？待目測敵機是否進入射程再開火，這才是節省彈藥之道。

B-17的壓軸戲當然是轟炸敵區，當提示燈亮起後再過15～20秒，才是眞正的投彈時機。筆者初次轟炸時，因太在意投彈時機而忽略確認目標，誤投的後果，相信諸位玩家都相當清楚。B-17這款遊戲少了語音效果，實爲美中不足之事，但建議諸位玩家不妨用自己的金口來代替語音。例如投彈時，筆者就曾叫道：「That's it！That's it！Bombs away！！」或是擊落敵機時則狂喊：「I got it！I got it！Yahooo——！」相信這會使玩家玩得更入神！

筆者相信不少玩家會爲自己的「愛機」取名「Memphis Belle」，因爲孟斐斯美女是出了名的座機。筆者則偏愛「Mother and Country」，祖國號在該電影英烈的歲月中，處女航時就被「K」成兩半（看過的人都知道），故筆者在此爲祖國號重新伸張公道，不然，片中祖國號的同志們都會死不瞑目。

最後，筆者願所有B-17的空戰迷，皆能順利完成25回任務，光榮返國。

●徐深源



鐵路A計劃

現在市面上的電腦遊戲中充滿了一股濃密的殺氣，創世紀大陸正上演著聖者與守護者的戰爭。就在同時他們腳下的世界（冥河深淵）正在進行著永無止境的殺戮；另一個世界內爆發了第二次世界大戰，生靈塗炭。就在這個時候出現了一個風格清新的鉅作——鐵路A計劃。

剛剛接觸到此遊戲時，便被它那精美的3D造型所吸引了，它不但容易上手（因爲經過中文化）且又操作方便，使它立刻佔領了我的硬碟。鐵路A計劃所以能高居排行榜之上，就是因爲它不僅能圓了各位玩家當市長的美夢，也可以安慰一下因玩股票而深受創傷的人

（因為可用 Save and Load 指令作弊），更可以讓無殼蝸牛嚐嚐炒作房地產的滋味。

一天早晨我推開窗戶，吸了一口台北市「新鮮」的空氣後，發下重誓：決不讓心愛的都市變成這副德行！此後在努力建設的過程中，大多利用商業大樓來增加工作機會，並儘量減少工廠的設置。在筆者苦心經營下雖然現在城市的面積還不及地圖的五分之三，但人口卻已有近十萬人，且子彈列車也已在大量製造中。

雖然城市是屬觀光型但俺還是不死心，便在子彈列車的軌道附近積極開發，不久電腦也有樣學樣的建了幾幢高樓。正當心中暗自竊喜時，突然覺得那些高樓風水不好，定神一瞧那些房子剛好把子彈列車的軌道擋個正著。不過沒關係我有的是錢，把它買來再拆即可，不料他死都不肯賣，於是我把鐵路截斷、火車移走，停止原料供給、車站關閉、趕走居民（就是買下土地）只差沒派 F-16 來轟炸，還是不奏效，畢竟子彈列車就在家門口眞是太棒啊！

還好有開天闢地篇的相助，終於讓筆者免於「精神分裂」的浩劫，所以讀者如果想玩鐵路A計劃的話最好去弄一套開天闢地的資料片，否則松山療養院又要多準備一張床了。

P.S.：1. 最後這個城市也因人為不當操作而成了第二個亞特蘭提斯。2. 將體育館建在湖邊，「照理」地價會上漲數倍。

●陳謙



呑食天地是個模擬歷史的精彩遊戲，由黃巾之亂到統一中國，在這段不短的過程中，當然酸甜苦辣都有啦！趣事多得令我差點笑得「絕氣」。

話說關羽們一路風塵僕僕，來到了揚州城。呂布帶了幾個頭腦不錯的「菜鳥」駐守在此，和他們一打就是「千日之戰」，糊塗的我竟忘了使用七星劍，直到全軍幾乎完蛋了，才想起它的存在。幸好，呂布最後還是加入了，但是其餘的「菜鳥」竟然打倒了我！在重整軍隊後，心裡想沒了呂布，你們活不成了！再度來叫陣，二軍一對上，我的眼睛睜得好大——呂布又出現了！你一個，我一個，同樣的人實力卻差很多，眞是讓人哭笑不得。

打敗了司馬懿，愉快的我並不想馬上結束，就在附近走走吧！以我目前的實力，遊走全國沒人是對手，所以抓了一堆「爛貨」。看他們可憐，就答應讓他們加入吧！可是帶著眞是礙手礙腳，只好來到編成所，將「爛貨」們丟入名單中。閒著也是閒著，查查我們有什麼同伴吧！正在一一查看大家實力的時候，某一頁中的張昭竟有十幾個！仔細查，還是沒錯。提出三個走在隊伍前面，實在是……哈哈哈！可愛得不得了！如果以五個張昭去打司馬懿，又不知是如何呢！

●K.K.

楚漢之爭

自從楚漢之爭 2 出片之後，楚漢之爭 1 相形之下，可就不怎新奇了，但筆者卻從中發現許多有趣的地方，願與諸位玩家們共同分享。

遊戲中兵分天下，在剛開始如果選擇劉邦為首領，若別國馬上進攻你，那必定難逃一「死」，聰明人必定選擇項梁，不論兵力、財力、開發度……等，沒有他國可比得上，可是若以項梁一統天下，與史實不合，便又覺得非常奇怪，若又等到韓信出世，韓信智勇雙全，萬夫莫敵，幸好劉邦處有位高智商的人才，Do you know？他就是張良，只要兵力十足，出征時錢財多帶一些，派出一些高智商的人，在對戰時，使用策略、招降、擒將，不但兵力不損，又可增加將領，一統天下之日想必只是時間的問題。

筆者辛辛苦苦的玩著，還得挨著父母罵，若運氣好還有得商量，存檔；若不好時，當場兩耳光下來，馬上關機，那時覺得十分「鬱卒」。趁著四下無人，父母不在，好好地玩它……哇！過了、過了，終於一統天下了！可是結局模糊，看不清楚，一下子就結束了，辛苦的代價竟是這樣！結局若能以動畫表示，那可能就比較完美了。朋友！加油吧！可別像我一般。

●黃麟薦



在幾個月前看到了快打至尊的預告海報後，覺得這個遊戲很棒，於是就把到電動遊樂場打電動的錢省下來，作為買 Game 基金。等快打至尊出了之後，就不用天天跑遊樂場去打快打旋風了，也不用怕被少年隊抓到，太帥了！

千等萬盼，終於買到了這一個遊戲，太高興了！快打至尊的畫面很精緻，且還有幾句語音，整體來說還不錯，但是我在進行遊戲時，每次都會有這個困擾：當好不容易打敗了其他八個挑戰者，向第一個魔王挑戰時，這女魔王也沒什麼招式，可是只要被她空摔一次後，就會被她一直摔，一直到死為止，連喘息的機會也沒有，太誇張了吧！還有魔王在我們頭頂上也能摔，眼看就要贏了，魔王卻連續空摔我數次，使我「壯志未酬身先死」，我氣得差點腦充血！

重複玩了數次，結果還是一樣，而我的鍵盤也快被我毀了，還是好好保護吧！要不然到時候又要買新的，為了一個遊戲？！太不值得了吧！

一口的怨氣到這也吐完了，氣也差不多消了，於是我要放下筆了，再去電腦前完成我的壯志，後會有期！

●彭軍力



瘋狂大樓 II 瘋狂時代

時間過得眞快，一眨眼暑假便已結束，各級學校也都陸陸續續地開學了。勤快一點的學生朋友們想必在這段假期中賺了不少打工費，除了拿來繳學費之外，是否正爲剩餘的錢要如何應用而傷腦筋呢？別考慮了，現在正是爲您心愛的電腦昇級的時候了。在別人開口閉口多媒體之時，您還不趕緊加裝光碟機，那可就落伍囉！

前兩期筆者已經爲各位介紹過 Virgin 的第七位訪客與 Curse Of Enchantia 這兩套光碟遊戲了，不曉得您玩過之後對它們的評價如何？這次我們換個口味，要介紹給各位玩家的是 LucasArts 的瘋狂時代 CD 版。它的磁片版已經由國內松崗公司於暑假中發行了，如果您尚未購買而且又有光碟機，那請您等一等，CD 版比磁片版多加了全程語音，不聽眞的很可惜喔！這些問題稍後再來討論，先看看故事內容比較要緊。

話說瘋狂科學家弗瑞德·艾迪生創造了兩隻狀似章魚腳的生物，一隻是邪惡又愚蠢的紫章魚腳，另一隻則是天性善良的綠章魚腳。這一天它們倆又偷偷溜出了博士的實驗室。愚蠢的紫章魚腳因爲口渴，喝下了工廠所排放的廢水，可怕的是它居然變成了個超級天才，而且還生出了兩隻手來，這次邪惡的它竟口出狂言要「征服世界」！所幸艾迪生博士發覺了它的陰謀，於是他就把紫章魚腳和綠章魚腳抓了起來，準備把它們關到冷藏室冷凍起來。

另一邊我們的主角--電腦天才柏納德正與他的室友胖子郝吉以及有點短路的拉雯小姐在家裡窮磨牙，突然一陣急促的敲門聲，原來是小老鼠帶來的綠章魚腳的求救信，不知情的柏納德一時義憤塡膺，誓言要救出章魚腳們，於是便帶著郝吉與拉雯出發了。

柏納德一行人到達艾迪生博士的瘋狂大樓後，三人就分開來尋找章魚腳們，聰明的柏納德很容易便找到了它們，並解開了它們的束縛，紫章魚腳獲救之後，丟下一番莫名其妙的話便離開了，這時候柏納德才發現不對勁。不久博士帶著郝吉與拉雯回來，但已經來不及阻止柏納德了。沒辦法，博士只好搬出尚在實驗階段的〞時光廁所〞（不要懷疑！），想要把柏納德等人送回過去，以便阻止紫章魚腳喝到有毒廢水。

没想到艾迪生博士用來做啓動裝置的鑽石竟是冒牌貨，在傳送當中假鑽石因負荷不住巨幅的電量而報銷了，結果將郝吉送到了兩百年前的美國開國初期，在這裡郝吉遇到了砍櫻桃樹的華盛頓總統、放風箏發明了電的富蘭克林等人，拉雯到了兩百年後章魚腳統治的時代、還遇到了老得鬍子都白了的紫章魚腳，而柏納德則回到了現代，許多上集出現過的人物都會一一現身。現在問題來了，〞時光廁所〞需要電才能發動，而啓動裝置又要眞

Day of the Tentacle

鑽石才能驅動，柏納德三人要如何解決自身的難題並拯救世界呢？

瘋狂時代是LucasArts五年前的舊作瘋狂大樓的續集，筆者當年並沒有玩過這個遊戲，不過LucasArts的設計師們想得很週到，爲了彌補部份玩家的遺珠之憾，特別在這集中加入了前集的完整遊戲，只要到怪人艾德的房間中，使用桌上的電腦便可重溫舊夢了。

基本上本遊戲屬於爆笑型的冒險遊戲，各位玩家如果看過「回到未來」系列的電影，必定會對本遊戲發生共鳴，尤其是這種必須在複雜的時間通道中傳來傳去的方式，若沒有一點點時間感，還眞會連貫不起來呢！

玩過亞特蘭提斯之謎的玩家一定會覺得本遊戲的操作方式很熟悉，基本上都是以滑鼠來操縱主角們的行動，在螢幕左下有九個常用指令，當滑鼠移到畫面上特別的物品上時，可以使用的指令便會以較高亮度的方式來提醒您，此時只要按下滑鼠右鍵就可以執行這個指令了，當然有些關鍵物品也必須要試試一些其他指令才行。遊戲初期玩家只能操縱柏納德一人，之後有時必須轉到兩百年前的郝吉身上，有時又必須跳到兩百年後的拉雯身上，因爲有可能某人在這個時代急需某種物品，但卻只有另一時代才有哦！

喜歡看美式卡通影片或漫畫的人，本遊戲正是爲您而設計的。整個遊戲的構圖全都是以強烈誇張手法做出來的，不管遊戲劇情如何，光看那些人物們誇張的表情、突發的動作就已經令人捧腹不已了。例如玩家太久沒有動作，郝吉便會抓抓肚子、或者從口袋中掏出漢堡來大啖一番等等，令人不想笑都不行。

至於音效、音樂那正是光碟軟體的拿手好戲。瘋狂時代除了支援專業配音的全程語音之外，各種特殊音效也少不


老兄，你醒醒好嗎？

渴不擇飲的後果，我可不負責哦！



朋友有難，豈可坐視不顧？

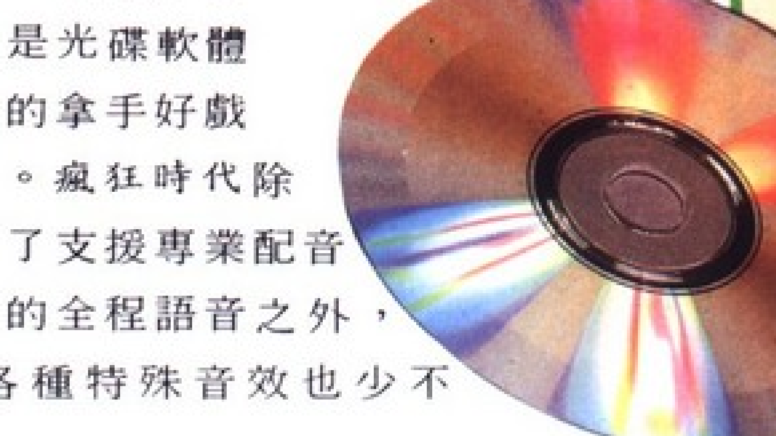

瘋狂博士又要玩什麼把戲？



開始分頭行動吧！


唉！我爲什麼要長這麼高呢？


你們倆鬼鬼祟祟的幹什麼！？

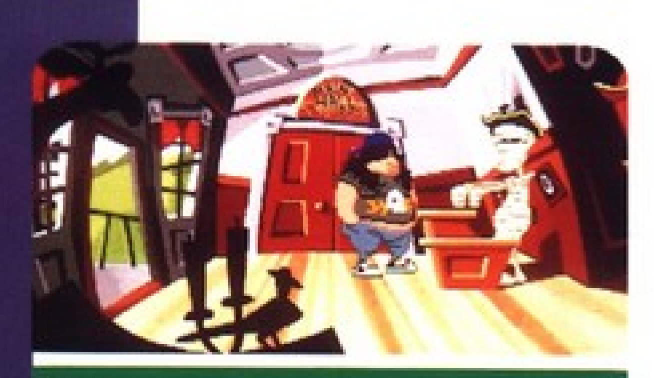


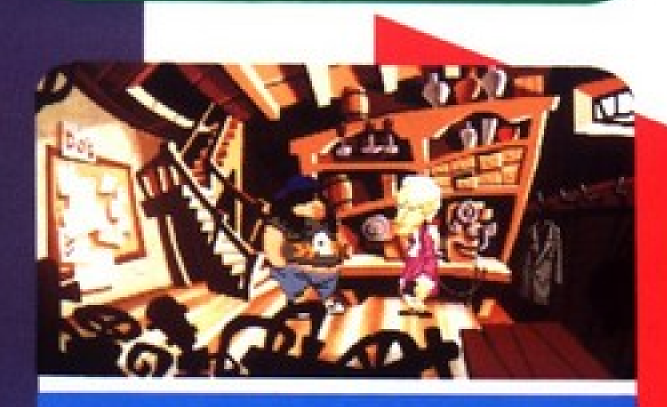

這是什麼「所在」？



如何才能他們兩人的位置互換呢？


博士，你的物理不及格！


先生，請幫我帶個口信，好嗎？


時光機的零件究竟在哪裡？

了，如章魚腳走動時那種拔吸盤的聲音、開門聲、汽車喇叭聲等等都是，搭配上胖子郝古低沈的語調、柏納德誇張的聲音、拉雯帶著神經質的女高音，令人感覺宛如在欣賞一部卡通電影一般。而音樂方面，從 PC 喇叭、魔奇卡、聲霸卡、Roland 到General MIDI簡稱（GM），全部都支援到了，筆者比較過聲霸卡與 GM，覺得還是 GM 較能發揮出遊戲音樂的水準，當然一分錢一分貨嘛！遊戲中的背景音樂有些聽來相當耳熟，配合遊戲的情境，算是十分的貼切。

也許您對冒險遊戲不是很在行，每次都得要靠攻略才能完成遊戲，那麼本遊戲也替您準備好攻略本了，在包裝中除了使用手册之外，還外加了一本完全攻略，雖然這個遊戲難度不算是很高，但若眞的不幸卡住的時候，還是很有幫助的。這片光碟片上除了瘋狂時代之外（佔了兩百多 MB，當然絕大部份是語音），還附贈了亞特蘭提斯之謎、Sam & Max 、星際大戰－－帝國大反擊等遊戲的 Demo，尤其是後者，完全以數位影像錄製，還



Sam＆Max的展示畫面，感覺如何？

有同步語音，相當的精彩，千萬不可錯過！

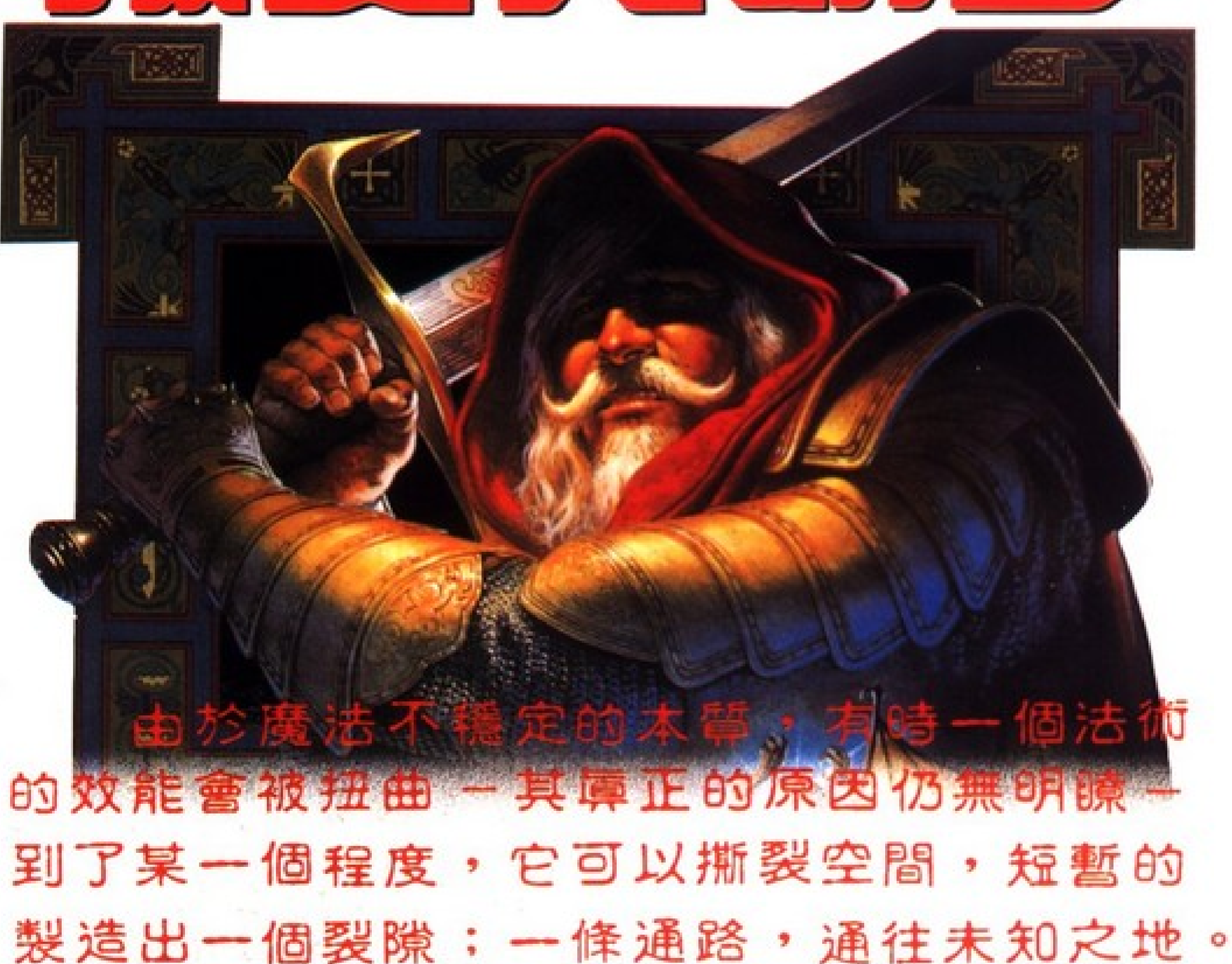
筆者實在很懷疑，LucasArts 的編劇們是不是人？否則怎麼會有那麼多天馬行空的怪點（包括那三部〞時光廁所〞）。平心而論，這個遊戲實在找不出什麼缺點了，但有一點筆者一直很懷疑的，就是爲什麼每次光碟版的遊戲有了語音之後，便不再有文字同步顯示？從紗之器到本遊戲，這一點一直都沒有變，至少應該是可以選擇的吧！無論如何，只要您英語程度稍好一點，這種簡單的英文應該是難不倒您的。

／夢工人



叛變克朗多

出版公司	軟體世界
本文作者	LUCIER



由於魔法不穩定的本質，有時一個法術的效能會被扭曲－其真正的原因仍無明瞭－到了某一個程度，它可以撕裂空間，短暫的製造出一個裂隙；一條通路，通往未知之地。

叛變克朗多（Betrayal at Krandor）是由 **Dynamix** 所出版的 RPG，劇本則是由 Riftwar 系列小說作者 Raymond 所主撰；根據本遊戲的設計者之一 John Cutter 表示，當初製作的理想就是希望叛變克朗多（以下簡稱「叛」）能成爲 Riftwar 系列中第一本以電腦形式表現的小說；而這個製作小組所呈現出的成果的確是相當令人驚訝的。

硬體需求

本遊戲的硬體需求相當的嚴格，若玩者的記憶體低於 595000 Bytes，則部份音樂就會被取消；硬碟空間至少需有 13M 以上，因「叛」的 Save 檔相當龐大，如需保留多重進度的玩者有必要再空出更大的空間。

在音效方面，CM-32L 的表現並不非常搶眼，只能算是陪襯紅花的綠葉；支援 Soundblaster 系列的音效卡則偶爾可聽到一些短暫的語音。非常奇怪的是筆者手上的 Pro audio Spectrum 在戰鬥時的音效（如閃電、揮砍時金屬撞擊聲）反而很差，有時會被音樂蓋過去，而且一點也沒有專業錄製的感覺，CM-32L 在戰鬥時的感覺則很逼眞（錄製不如合成？！）。

筆者在新 Game 介紹中提到的製作開機片的功能雖然只適用 Dos 4.0 版本以上，但它的能力則可以把 640K 的空間清至 619K，同時自動將你的音效卡、滑鼠的驅動程式 Load high，但 **Dynamix** 曾提到在某些機種上這項功能會失效，不過就筆者的機子和另一台 386DX-33（這是我們主編的機子，遜吧！）來說並沒有這種問題。而滑鼠雖然不是必需，但缺少了它卻會極爲不便。

小說似的章節劇情

「叛」最根本、結構性上的改變就是：遊戲是以九個章節來區分的，而且沒有任何的時間限制。以遊戲中第一章的劇情爲例，剛開始的狀況是固定的，你有三名隊員，而完成第一章的條件也是已知的——護送隊員抵達某座城市。但條條大路通羅馬，抵達這座城市的路也不只一條，不同的路上有不同的支線劇情，你的選擇決定了你的冒險旅程，你如果膽識夠的話，也可以去別的地方逛逛，只要你覺得以目前這種貧民級的裝備能夠勝任的話，儘管去做！這就有點像國內很久以前由東方出版社所出版的一系列可自己選擇故事情節發展的小說，只不過「叛」是以電腦的形式來表現。

而當你好不容易完成了第一章之後，你的隊員中有一位因故離開，而在你隊員身上的物品、金錢和上一章所得到的經驗，並不會像黑暗之池般，一傳送就消失掉。但有時遊戲中有些分支，會因爲某些原因（後面會提到）而漏失掉，雖然並不會因此而妨礙到遊戲的進行，但卻會錯失某些神兵利器或精彩的劇情，眞是令人覺得相當可惜。

手册中雖然號稱可以無限制的探索，但事實上在每一章中都或多或少的限制住玩者的行動範圍，不過這些限制大部份是縮小玩者搜索的範圍，免

得玩者白費工夫，而少部份則是為了配合劇情的需要所做的犧牲，縛手縛腳的感覺卻總是避免不了的。

逼真的圖形人物

在 RPG 的領域中如此大量的使用實物的圖形和動畫，就筆者的記憶來說似乎是頭一遭，以往有關這方面的嘗試，如中國之心（這也是 **Dynamix** 所推出的）、火星大懸案等都在冒險類的遊戲上打轉，現在「叛」大膽的引進這項技術，給 RPG 玩者的感覺是相當新奇的。在這遊戲中的實物圖形可分為靜態的圖片和動態的動畫兩種：



▶ 一、*靜態圖片*：這方面的圖片只有在對話的時候會出現，由於不需要考慮到動作的問題，所以都相當的清晰，只是因為一點動作都沒有，感覺起來有些死板。據說某些人物的扮相和小說中的形容相去甚遠，不知是不是因為演員難找的關係？！



▶ 二、*動態的動畫*：這些動畫都是在戰鬥時出現的，也是「叛」最能令人廢寢忘食的特點之一。3D 的真人動畫，主角們施法、揮砍、刺擊、防禦、掏出弓箭射擊的動作，你全部可以看得清清楚楚；戰場上飛馳的火球、擊落的閃電、特殊武器砍中敵人時所噴濺出的火星，甚至敵人不堪你的猛烈攻擊，而不支倒地的景象，都能給你一種十分強烈的參與感。大部份的人物畫像是經過修飾的，不過仍然難免有面目不清之感。



另外的一些動物如巨蠍、毒蜘蛛、野狗的圖形等，感覺上都不是用單純的動畫製作的，但筆者手頭邊的資料並不足以判斷製作方法的好壞，只有請玩者自行推測了。戰鬥時感覺雖然相當流暢，可是筆者的硬碟燈號也閃個不停，連喝一口藥水都會閃一下。唉！這就算是必要的犧牲吧！

三思而後行

「叛」中的陷阱也不再是聞聲不見影的文字敘述，而是真實的出現在眼前。這些陷阱是由一種由兩根水晶柱所連成的電網，只要有人意圖穿越就會受到威力強大的電擊；和另一種只要有物體正對炮口就會發射火球的大砲所組成的。陷阱內還有一些可讓人推動以觸發陷阱的障礙物。

但陷阱內則有一種奇妙的生剋關係，火球可摧毀水晶柱以癱瘓電網；而電網則可攔截射出的火球，玩者必須巧妙的移動障礙物來擋住火球、觸發陷阱以求得一線生機，如果考慮不夠周詳，主角們可能就必需以不斷的犧牲來換取出路了，整個通過陷阱的過程有益智遊戲的色彩，可算是「叛」中又融入另一類型遊戲的新點子。

青山綠水伴我行



遊戲中另一個與眾不同的地方，就是在野外的景觀都是採用一般慣用於動作和模擬遊戲上的向量繪圖法，並且適當的加入並非向量繪製的樹木來沖淡生硬的地形感覺。而一些建築物如房屋、橋樑，則是加入貼圖的技巧。由於這些地形都需要大量的計算，所以在較慢速的機種上（如386DX-33 上）可能有相當遲緩的感覺。玩者可依自己的需要來調整步距、每次旋轉的角度和地形的精細度，以求得流暢的捲動效果。地下城或洞穴的處理也是相同的，只不過因為景觀變化較少，自然也更順暢。

地下城和地面都有提供俯視的功能，相當於地下城的自動繪圖功能。在地下城較方便的是只要沒有岔路，就可以一



直下達前進的指令而快速的行動，連轉彎都可以自動轉。地面上則有提供沿著路走的指令，也省去了玩家不小心迷路的危險。也就是說玩者行進時可以選擇3D或俯視的方式來進行。但這裡也產生了一個令人兩難的問題，筆者認爲這是「叛」中唯一會眞正使玩者感到不便的缺點：3D畫面中可以看見許多特殊的物品，像可製藥的植物、敵人、寶箱等，但看得不夠遠，只要離大路有一段距離的房子就看不見了。

另外，3D畫面中又因爲道路不是永遠都直來直往的，單從方向很難推測出正確前往的路線爲何。可惜的是俯視圖雖有掌握全局的感覺，在地下城時亦可以改變地圖的倍率，但把Size縮至最小時，視窗的大小仍不夠容納全部的地下城地圖，而在地面上則看不見敵人，常常一不小心就和別人打起來了。玩者在選擇3D和俯視畫面都會各有漏失，不停的切換實在令人厭煩，遊戲之中雖然有法術和特殊物品可幫助減少這些困擾，但這一設計仍然不免令人遺憾。



遊戲的靈魂—劇情

因爲本遊戲一再強調的就是多重的情節發展。也就是說，爲了確定遊戲故事能順暢的進行，這個使劇情運轉的引擎不但要有預防措施，還要有備用的系統。而「叛」在這方面的表現正是令筆者感到十分體貼的地方。舉例來說：遊戲中某處要求玩者得找到一個零件來修理投石器，很明顯附近村中



的工程師一定知道零件在何方。可是這工程師要我唱歌給他聽，而我的吟唱（Barding）技能不夠高，老是被趕出來，怎麼辦？不要緊！附近有一家酒吧，可以讓隊伍練唱，我一直練到酒吧不准我唱，技能也高過原先許多，再滿懷信心去找他，沒想到還是不夠高，又被趕了出來。好吧！一般的遊戲可能就此卡死，但是，接下來筆者在搜索鎮外樹林時，竟意外找到一個箱子，裡面正是朝思暮想許久的投石器零件！「叛」單單爲這個事件就準備了三種方法，讓吟唱技能不同的隊伍都可以完成同一個任務，「叛」在這一方面的考慮可算是非常的週到。

再談到劇情部份，對「叛」劇情合理度的要求也很高。說到這兒又不可避免的要用例子來說明（希望讀者不要認爲筆者在騙稿費才好）：在第五章的時候，一名公爵要求隊伍去找回一名脫逃的吟遊詩人，以振奮守軍的士氣，因爲筆者在第三章亂逛的時候曾在附近遇見過他，於是回到我們第一次見面的地方，沒想到連人影也沒見著。灰心失望下只得四處走走，到了一個小鎮中的酒吧（以前也來過），又得到新的消息，原來他因害怕的關係躲進了鎮上的穀倉。接下來這個吟遊詩人又叫我們去附近一個山洞，取回一個箱子中的石頭，糟糕的是筆者上次來的時候已經把寶箱通通吃乾抹淨了，卻沒見到那石頭，該不會給別的隊員帶到別章去了吧（每一章的隊員並不一定完全相同）？！

在姑且一試的狀況下，沒想到又在以前開過的箱子中找到新出現的石頭！隨後在完成隊伍的使命後，這位吟遊詩人又送給我們三顆鑽石，因爲隊伍的錢已經相當多了，可能覺得這只是錦上添花罷了，但不久之後才知道原來下個任務需要一大筆額外的錢！「叛」對玩家的體貼及合理的劇情實在令筆者讚嘆不已。

這個箱子怎麼開？



「叛」中唯一需要讓玩者傷透腦筋的就是：Moredhel族人的箱子。由於這些箱子是由特殊的字鎖所鎖住的，箱子上會

刻上一道問題，而用字鎖組合出答案就可以打開箱子。箱上的謎題大多是一些程度較淺的謎題，老手可能覺得輕而易舉，也許有些解謎能力不高的玩者會擔心玩不下去。以四個字母的字鎖來說：四個空格，每一個空格有四個字來變換，共有六十四種組合，但在扣除不合拼字原理、無法發音、沒有意義的拼法後，已經減到二十個以下甚至更少，也就是就算在不知答案的狀況下瞎猜，玩者的贏面仍然很大。

根據筆者的統計，「叛」中一定要打開的字鎖一共有七個，而其中三個是有管道可得知答案的，其他箱中的物品都不直接影響遊戲的完成，只能算是對有能力解開謎題的玩者額外的獎賞。不過有些謎題近似「腦筋急轉彎」，就如副標題的答案是 Outside ，玩者要小心提防才是。

無止境的戰鬥

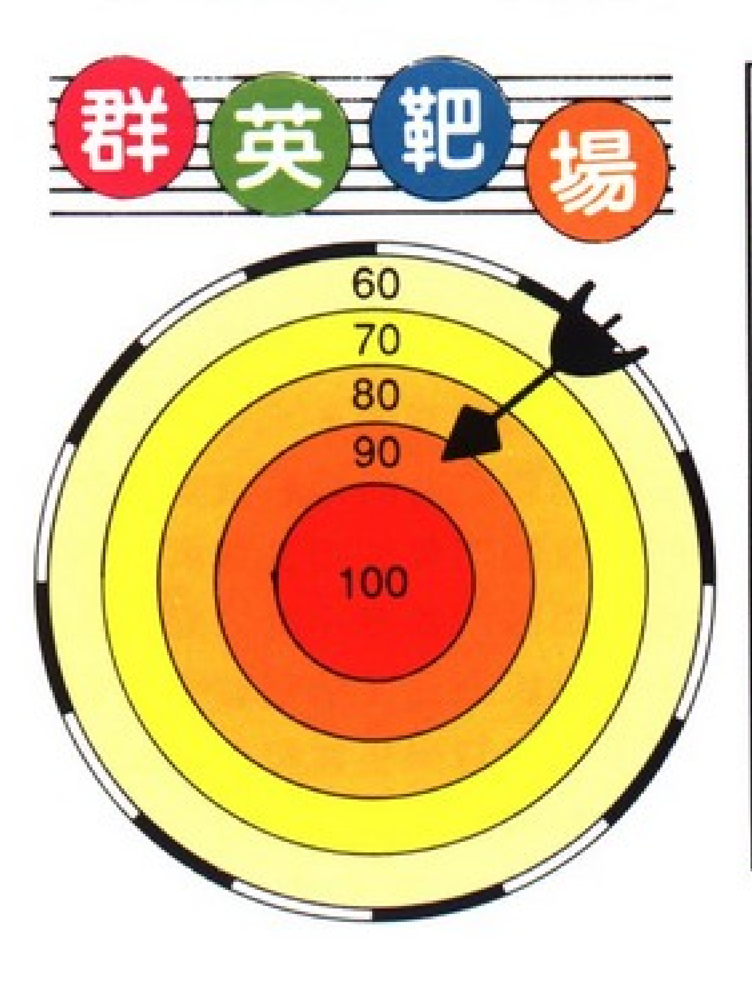
不停的戰鬥，不管是對只想保命或嗜殺成性的玩家來說，都是無法避免的。有練功狂的玩者可能要失望了，本遊戲的人物是以技能點數所構成的，而技能又是奠基在「用進廢退說」上的。也就是常使用就會愈強，技能使用又與遊戲中一個稱為 Health ／ Stamina （生命力／精力）系統有關，在主角受到傷害時或施法時會從精力開始降低，精力降至零後就開始扣減生命力。而生命力降低的時候，人物的所有屬性技能都會受到影響，如果生命力現值為生命力最高值的 70 %，則該角色的所有技能、屬性一律以 70 %計算，所有的敵人也都是相同的系統。這種以體力高低來考慮人物表現的方式，同時兼顧了合理性與便利性。

就像 **AD&D** 系列規定法師在施法時不能被攻擊一樣，「叛」則規定施法者一格內不能有敵人在場。但其戰場是類似決戰中國象棋由遠至近的立體方式，因此這樣的限制對如此狹小的戰場實在有點嚴苛，會令法師在先天戰術上就比較吃虧，使得戰鬥方式較偏重於肉搏戰，對喜愛使用魔法的玩者來說可能也較不公平。像這樣的戰場設計，因為人物遠近的大小相差相當很大，人物一走到遠處就看不大清楚，有時會造成很致命的困擾，**Dynamix**應該可以考慮進行修改。

另外，「叛」在武器系統方面有很多有趣的地方，它對武器的緣由不但解釋得很清楚，同時對傷害力也加以列出，免得玩者還得靠經驗來推測。同時，「叛」也擁有許多種類的特殊物品來加強劍、刀的攻擊力，像使刀劍著火、結冰、浸毒等，而每一種的狀況也都有物品可以相剋，如何運用這些物品來加強自己的攻擊力、防禦力，變成一門值得玩者下苦功的學問。

結語

叛變克朗多是一個非常令筆者滿意的作品，甚至在遊戲界中都可以算是上是一個里程碑。也許筆者對這個遊戲的熱情影響到評析的客觀度，但公正度卻沒有因此有任何的偏頗。無論如何，最後對遊戲下評斷的還是得靠廣大的玩家才行。最後，引用 Raymond E. Feist 在叛變克朗多中所說的話來做為最後註解：「歡迎來到叛變克朗多的世界，並祝你冒險旅途愉快！」



群英會審 VER 2.0

何布：英文訊息難度高的 RPG，劇本夠水準，劇情也十分戲劇化，加上 3D 的遊戲畫面，讓人玩起真的有一種遊歷冒險的全新感覺。

Apache：以國外著名的奇幻小說作為其故事背景，因此劇情方面的表現可說相當的精彩。此外，獨樹一格的戰鬥系統，讓人感覺相當的有臨場感。

GEMINI：多元化的劇情結構，玩者可自由徜徉於充滿神話色彩的冒險世界中。獨特而頗具真實感的遊戲介面，是頗具特色的角色扮演遊戲。



遊戲獵人

出版公司	軟體世界
本文作者	王彰懋



永生不滅

提起角色扮演遊戲，許多人可能頭一個想到的便是一大堆文字，簡單的戰鬥畫面（呆板或許最適合形容），許許多多的艱深謎題，不過這種情形在最近許多公司和製作者的努力之下，角色扮演的形式已大爲改觀了。從創世紀系列我們便可看出其中的改變，而最近更有好幾個遊戲，以更新的操作畫面結合動作和文字冒險在一起，使玩家更容易也更愛玩這種需要手腦並用的帶有角色扮演色彩的冒險遊戲，我們稱之爲－冒險遊戲。

今天要向大家介紹的這個動作冒險遊戲算是此種類型遊戲中相當令人喜歡的一種，而筆者最喜歡的是它簡單的劇情和不太複雜的迷宮。爲什麼這麼說呢？以往許多的角色扮演遊戲常常有相當複雜的迷宮，好一點會提供自動繪圖系統，狠一點的如魔眼殺機則需要自己去畫，常常令許多人望之卻步，而複雜的劇情常常伴隨大量的文字和謎題，加上又是英文，常常讓許多玩者見到就怕。而這個我要介紹的遊戲－永生不滅卻没有上述的嚴重缺點，相當容易上手，也更適合英文程度並不是很高竿的人玩。

整個遊戲的架構而言，相


法師顯靈，弟子聽令！

當簡單。玩家所扮演的是一位大法師的弟子，有一天師父突然失蹤了，隔了許久的日子，你都以爲師父不要你了。突然桌上的蠟蠋爆出火花出現師父的影像和聲音，說出了一段話，仔細聽完之後卻發覺，他並不是在對你說話，或許是師父的另一個弟子吧？不過既然師父被困住了，身爲弟子的你怎能袖手旁觀呢？故事就此開始，整個遊戲的進行就是以救出師父爲目的，爲此你要深入不見天日的地下城，與不同的怪物陷阱機關搏鬥，甚至要動點腦筋解決一些小問題。


賓果！總算找到秘道了！

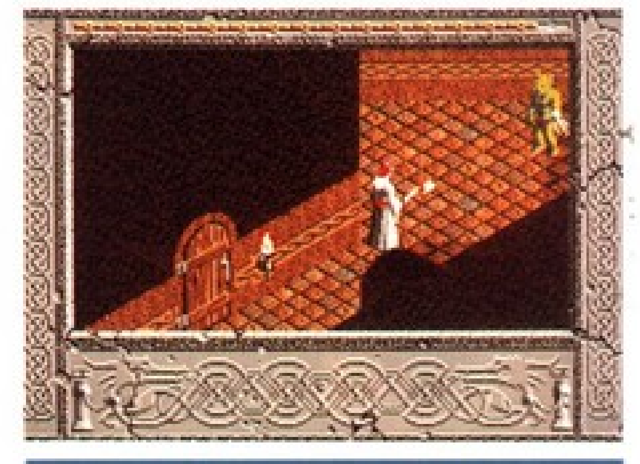
而對於遊戲中的動作畫面，我給予相當不錯的個人評價，尤其是和怪物的作戰畫面，相當的有趣，難得在PC的RPG遊戲中看到，不像其他許多的遊戲只有同樣攻擊動作，卻没有刺、砍殺等不同的動作。而永生不滅中的怪物同樣也會攻擊你，此時更必須視其攻擊的態勢，準備閃避的動作。除此之外整個畫面的行進也相當流暢，一般該有的功能都有了，魔法的表現也不錯，施展火球術時可見火球自玩家發出，撞到牆還會反彈呢！


敵暗我明，看誰比較厲害！

音樂方面處理得相當不錯，如果有音效卡，更可感覺到臨場戰鬥時的緊張氣勢。開門以及關門聲也相當逼眞，不過難道關門都需那麼大聲嗎？小聲點說不定怪物也會少一點吧！背景音樂相當符合遊戲的劇情和氣勢，隨著不同情況而改變的不同音樂也相當令人喜歡。


大…爺…饒…命…啊！

操作方面倒是有點煩人，爲此又得花掉不少的〞Money〞了，整個說明書都只說能用搖桿操作，似乎非得去買個不可了。不過試了試鍵盤操作，似乎也可以克服，只是不知道不同主機和不同系統是否控制鍵都相同？如果各位不想花錢買搖桿，那倒可以自已試試去找找看其控制鍵，筆者目前找到可利用 Enter 和 Shift 兩鍵加上方向鍵控制所有的攻擊模式。而選取物品時，則可按著 Enter 鍵再利用數字方向鍵控制，可是似乎當掉進陷阱時，現在還無法用力爬出來，只好再試試；在此希望功力高強的玩家能提供方式，最好能利用程式將控制鍵修改成最熟悉的控制方式（讓大家都能省點錢買更多的Game）。如果你覺得太麻煩，那相信花點錢買個搖桿將是一個最好的解決方式。


矮仔冬瓜，接招！

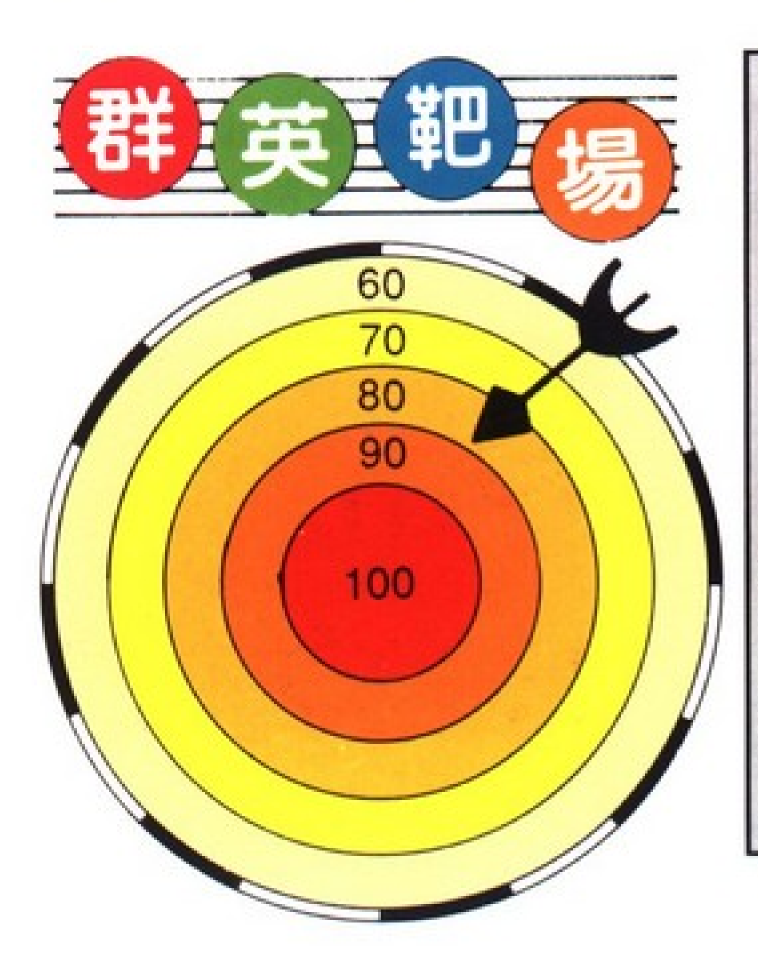
另外要附帶一提的是，遊戲的進行方式相當特別，整個遊戲中有許多層，每當你通過一層時會給你一個記錄的機會，一定要記下來，否則除非你自信能從頭到尾走完一次，那當然就不用了。更奇怪的是，每當你通過一關或一層時，許多在下層中用不到的東西都會自行消失，筆者第一次不曉得，還以爲電腦當機了，怎麼將我千辛萬苦存下來的東西都搞丟了呢？所以呢，應對的方式便是所有東西儘量能用就用，不要太捨不得，況且當你用了之後，搞不好還有特殊的功能呢!另外一點，這個遊戲中有許多地方，沒有任何提示，卻有許多的機關，那時又不能儲存進度，只好慢慢以嘗試錯誤法一次一次地慢慢試，雖然有點煩人，不過倒也不致於太累，這一點算是這個遊戲中的一個小小缺點，但反過來說有時也算是一種樂趣。因爲同樣一件事卻可以看出每個人的智商，那時又可〞偷偷〞在同學面前大笑一番了。哈……哈……。


別讓那兩個綠色怪物沾上了！


少年仔！想不想買些好武器呀？

總而言之，言而總之，這個遊戲相當容易上手，更適合對傳統角色扮演有恐懼感的新手和老鳥，讓我們期待它的上市吧！





群英會審 VER 2.0

GEMINI
是一套很不錯的立體冒險遊戲，謎題的設計也很不錯，只可惜操作上有點不便。

Apache
結合多種遊戲類型的冒險遊戲，玩者最好配備一支搖桿以利操作。此遊戲相當容易上手，迷宮也不會太複雜，在流暢度、音樂方面的表現亦相當不錯。

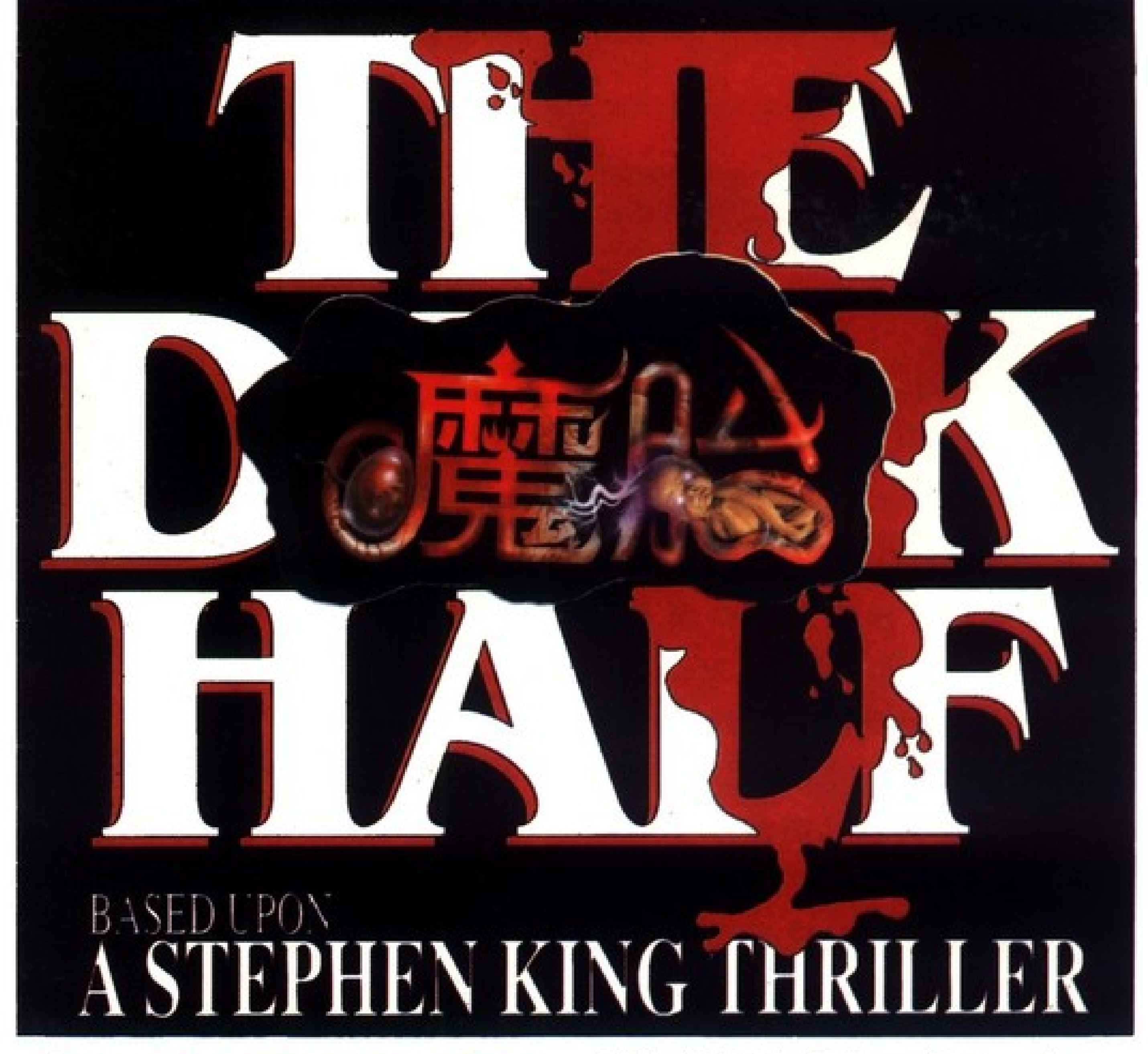


H.C.L.
這個戲的容量雖小，但感覺上還蠻有「份量」的，兼具RPG和冒險遊戲的特點。但遊戲中途必需重覆輸入長串的密碼，令人不勝其煩。



遊戲獵人

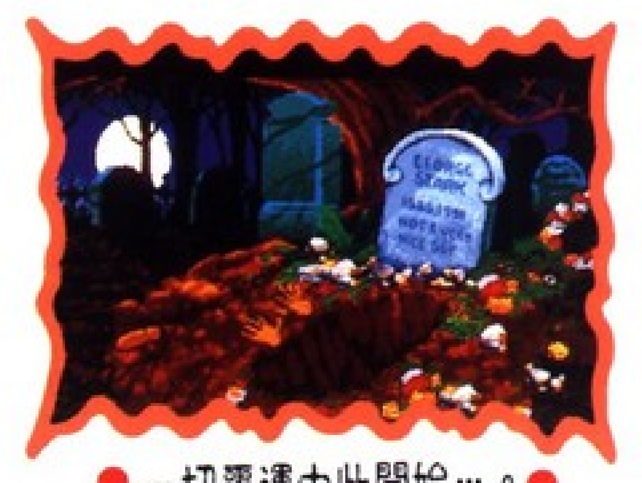
出版公司	軟體世界
本文作者	曾昭奇



泰特・畢蒙與喬治・斯泰克眞的只是同一個人的眞名與筆名？多起謀殺案的眞兇是雙重性格者？以上正是**魔胎**要各位玩家去查明眞相的問題。出版**魔胎**的Capstone並不算什麼大公司，但原作者可就大有來頭了，史帝芬・金是著名的恐怖小說作家，其作品常得到好萊塢的青睞改編成電影，**魔胎**也是其中之一，由ORION拍攝成同名電影，但**魔胎**可說是更上一層樓，不僅搬進電影院，也在各位玩家的個人電腦上述說一連串離奇的謀殺事件。

在寫本篇文章時，筆者已讀完原文小說，遊戲大致的劇情架構與原著相同，部份情節則爲了因應改寫爲電腦遊戲的需要而做了更動，但這無損於**魔胎**的整體表現，喜愛驚駭氣氛與有偵探頭腦的玩家仍能由這個遊戲中得到滿足。

魔胎的主人翁泰特・畢蒙十一歲時曾動過一個開腦手術，在他的頭部發現了另一個生命體，割除之後他長大成人並以喬治・斯泰克的筆名發表了一系列的驚悚小說，可是有個無賴卻勒索他並威脅要公開喬治・斯泰克的秘密，泰特・畢蒙只好宣佈永遠停用這個筆名，且象徵性的爲喬治・斯泰克蓋了座墳墓，沒想到這座墳竟被挖開，還有位記者慘死在墓園之外，故事由此展開。



一切噩運由此開始…。

其實**魔胎**實質上是屬於偵探型的冒險遊戲，只不過玩者身兼嫌疑犯與偵探雙重身份，造成GAME OVER的主因便是選擇對話不當，新手最好先以中文版入門，說到中文版順道提一下，由於大多數玩家的要求，軟體發行公司已開始正視發行雙語版的必要性，以求照顧到各階層消費者的權益，**魔胎**則剛好是市場上第一個雙語的冒險遊戲，不過到目前爲止雙語版的遊戲都是一魚兩吃合併推出，在遊戲架構愈來愈龐大的趨勢下，日後雙語版的遊戲應該會走向分開包裝的趨勢。



老狄戈的笑話一點也不好笑！

畫面與圖形是**魔胎**最弱的一環，除了螢幕底部的命令欄以打字機方式出現符合主角爲作家的身份具有創意之外，其餘部份可稱爲乏善可陳，譬如說一般調查時文字捲動速度過慢，與其他人物對話時捲動又太快，人物與背景造型讓人覺得**魔胎**好像只發揮了EGA的水準，配色的不當加止操作介面的瑕疵使得玩**魔胎**成了眼睛的負擔。



老兄，
現在可不是「非廣告」時間啊！

特殊音樂與背景音樂在**魔胎**中表現的十分出色，利用聲霸卡發生的音效十分逼真，背景音樂雖然只有六首，但在場景與場景間切換得宜，能充份表現出**魔胎**懸疑與戰慄並重的氣氛，不過以上卻是歸功於 ORION ，因爲**魔胎**改編成電影，特別請來專家設計配樂，Capstone 只是一個音符不漏的全抄上去罷了！另外**魔胎**在支援聲霸卡方面有點問題，那就是它只能用原廠設定的 Default 7 ，像筆者的 SBP 爲了避開與印表機的衝突而設在 Default 5 ，看了**魔胎**手册上的說明後本想犧牲特殊音效的享受，沒想到卻造成數次的當機，即使在設定畫面選 Ad-Lib 也照當，只好拆開電腦機殼調回原廠設定，對使用者造成不便，既然發行公司有能力改中文版，爲何不將 Capstone 的小缺點也一併改正呢？


兇手究竟藏匿在何處呢？

在操作介面上，**魔胎**用了 13 個不同的指令，在冒險類遊戲紛紛精簡遊戲指令的走向之外，**魔胎**倒是反其道而行，事實是這 13 個指令都是必要的，有玩過**衝出黑暗天**的玩家還會認爲 13 個指令根本是小意思！遊戲中的設計是一定要使用命令列的指令 Look at 才能詳看某件物品，不能以人工智慧的方式來爲玩者挑選指令算是**魔胎**一個需要改進的部份，如同剛才談過選擇與遊戲中人物的對話十分重要，沒有人希望常常被踢回 DOS 的，而**魔胎**中許多提示給得並不明確，造成玩家有時非得死個一兩次才能正確地找到答案，還有部份的物品不能放在身上更是對玩者的一項挑戰，因爲某些特定物品會成爲定罪的證據，還得找地方藏起來。



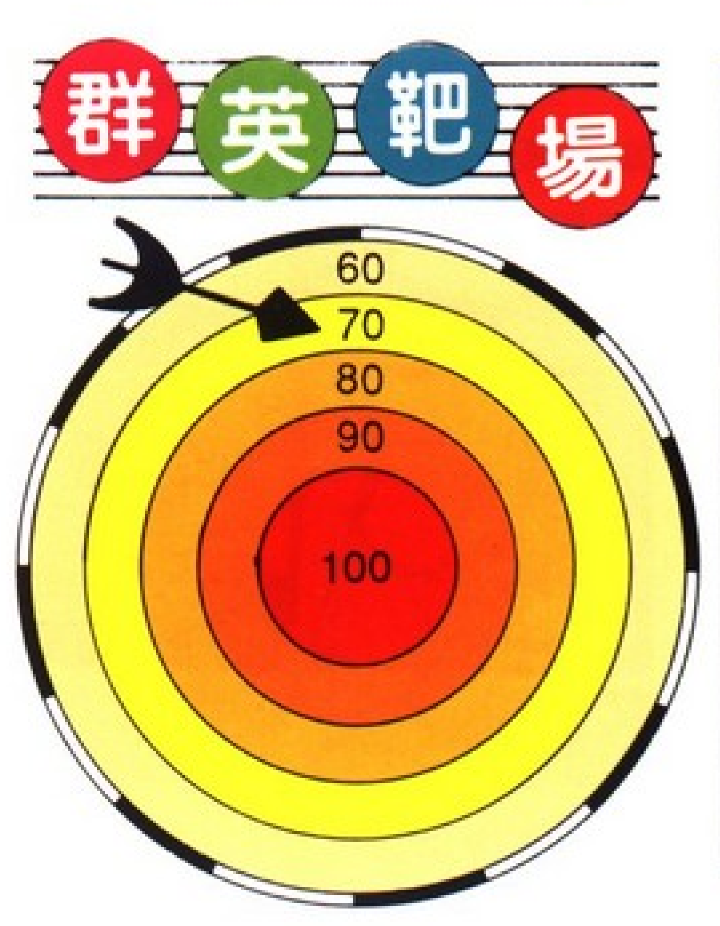
這到底是怎麼回事？

魔胎在存取檔案方面倒有個不錯的安排，遊戲會告訴玩者身上有些什麼物品及存檔當時遊戲內的時間，比起讓玩者自由命名存檔的方式，顯然是要詳細得多了。

如果要對**魔胎**作個總評的話，它就像個差一點就能拿到一百分的半成品，因爲**魔胎**有十分繁雜的故事內容，（在小說中每個人物性描寫都很深刻），卻不能在玩家愈來愈重視遊戲聲光表現的今日，再多加一把勁將它做到十全十美，爲德不卒的結果將導致一些玩


我爲什麼這麼倒楣？

家掉頭而去，但**魔胎**是個劇情十分吸引人的遊戲，國內也有部份人士號召代理小說進口，這對**魔胎**來說倒是有正面的影響，各位不妨在看完**魔胎**小說之後，親自來扮演主角**泰特．畢蒙**，看看如何由五里霧中找到一條可行之路來破案，而且**魔胎**屬於較高難度的遊戲，小說與遊戲的相輔相成有助遊戲的進行哦！



群英會審 VER 2.0

GEMINI
基本上劇情還可以，只可惜操作介面不甚理想，是一大缺點。中文化後的遊戲可以使玩者深入瞭解訊息。

Apache
改編自名恐怖小說家史蒂芬．金的作品。操作界面不很順手，自由選擇中文或英文，可滿足各年齡層的玩家，顫慄的劇情表現自不在話下。


H.C.L.
懸疑氣氛的塑造相當成功，頗有眞正冒險遊戲的味道，但遊戲畫面的捲動則讓人頗覺突兀。中文的翻譯也不理想，容易讓人產生混淆。



瘋狂醫院

出版公司	精訊
本文作者	神者無敵



『瘋狂醫院』，醫院瘋狂。憑良心說話，筆者和大部份人一樣，原本以爲這是一個抄襲醫生也瘋狂的遊戲，可是當筆者眞正用心去玩這遊戲時，才發現是一個完全不同感受的遊戲。也是今年不可多得的佳作，在創意方面更可說是獨樹一格。

如果硬要加以分類，醫生也瘋狂應該是屬於模擬類的遊戲，模擬的是手術的進行過程，所以很多東西都要做得非常細緻，甚至手術進行的次序都不能有一絲錯誤。但瘋狂醫院卻是一個培育遊戲，所謂培育遊戲就是像美少女夢工廠一樣，要把主角從菜鳥變成大人物。爲甚麼筆者稱這類遊戲爲培育遊戲？因爲這種遊戲很難用以往的遊戲形式分類。說它是策略遊戲嗎？又沒有敵人或競爭者，說它是RPG嗎？又沒有完整的故事架構。若稱它爲模擬遊戲，模擬的鐵則就是要接近現實，但這類遊戲又跟現實差很遠，故只好將它另歸一類了。另一原因是日本方面有越來越多這種遊戲，近期就有美少女夢工廠Ⅱ、誕生及卒業CD版等。不過他們都有一個共通點——主角都是女性。



天啊！這是醫院還是賣肉鋪？

瘋狂醫院的主角名叫孟谷，是一個初出茅廬的醫生，進入瘋狂醫院中當實習學生。由於家中三代行醫，故孟谷要以成爲瘋狂醫院的院長作爲奮鬥目標，奮鬥期限爲五年。五年結束後，不管是否成爲院長，都會得到一個評價，評定孟谷五年來的表現。

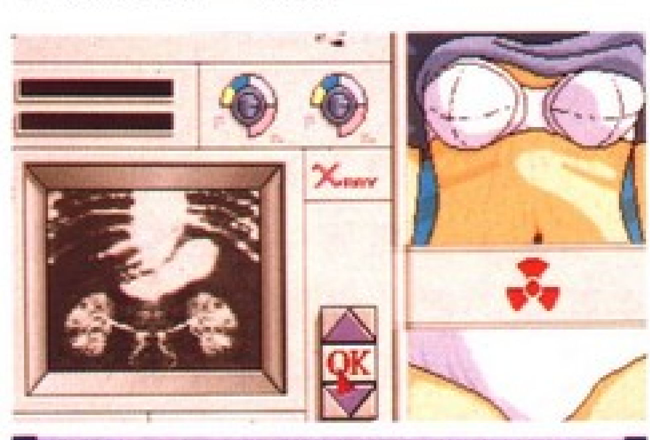
這種大工程非得全副武裝不可

除了一般的醫療服務外，遊戲中還包括了很多特別的東西。首先你可以串門子，有空到院長室之類的上司房間，跟上司聊一下他喜歡的話題，如果下流一點的，還可以送個禮。這樣考核成績及經驗值也會提高。當然誰也不喜歡馬屁精，送禮以後，你的同事便會排擠你，人緣也跟著下降。也



哇！眞的嗎？可以…

不知是否爲了迎合這些「馬屁精」的需要，醫院內還有購物中心，方便各位選購禮品。除了上司外，也應打好同事間的關係，有空請個客，人緣會上升的。如果是院長秘書之類的女生，不妨也送她一些禮物，不但魅力增加，更可打聽到上司的情報。在巡視病房的時候，如果發現有不正常的行爲，別發火罵人，先看看自己等級夠不夠，如果等級不夠，會被反罵一頓的。



嗯!人果然有兩個腎臟

再過來就是實質醫療部份了，這部份比醫生也瘋狂來得複雜，因爲瘋狂醫院分爲內科及外科兩部門，每科的病例都很多，檢查的項目又十分多，如果每一樣都檢查一下，恐怕一個月也看不了幾個病人。故一定要採重點出擊的策略，每次成功治好一個病人，你的名氣，經驗值也會跟著上升，反之則下降。如果不幸醫死人便要小心了，死者家屬可能要求賠償，當你付不出來時，輕則坐牢，重則吊銷執照並結束遊戲。不過記錄良好的話，醫院會替你付錢的。

非常可惜的是，遊戲畫面並不出色，遊戲造型都採誇張



小心被尿味嗆暈了！

的卡通造形，由於色彩用得不多，調色亦不理想，使得遊戲給人的第一印象大打折扣。雖然美工對遊戲的趣味性影響不大（筆者寧可玩一個有內容但畫面不好的遊戲，也不願玩一個光看動畫的「花心大籮蔔」），但卻是吸引消費者購買的一個重大關鍵。日本人就是懂得這一點，故再差的遊戲都不會敗在美術方面。瘋狂醫院的畫面其實蠻缺乏動感的，如果能改用640X480 16色的模式來處理，效果會好得多。

說明書亦是本遊戲一大弊病，大部份的篇幅都花在介紹病例上，反而遊戲中很多器材的使用方法都沒解釋清楚。至今，筆者仍不太會做外科手



終於醫好病人了，真不簡單！

術，使用電擊心臟的儀器亦未成功過，這都是因沒有詳細的說明資料所造成的後果，一個上市的遊戲，總不應要求玩者有玩過某種遊戲的經驗，又或是必須具備豐富的醫學知識才能玩吧？這也未免太強人所難了！

總括來說，這遊戲可說是成功地融合了美少女夢工廠以及醫生也瘋狂的特色，自成一格的好遊戲。如果能在美工方面加強，並加強遊戲的互動性，會是一個不可多得的佳作，亦可看出國產遊戲漸漸蛻變出新的形式來，希望以後可看到更多不一樣的國產遊戲。



群英會審 VER 2.0

何布

除了嚴肅的醫學考據外，也充滿了搞笑的意味，另外還帶了一些令人想入非非的異色，創意滿新的。Bug 太多是這個遊戲的缺點。



Apache

此遊戲是以相當誇張、逗趣的畫面和天馬行空的情節來表現，而不像國外設計的此類遊戲那麼嚴肅，不過相對的也就沒那麼逼真了。



GEMINI

遊戲的內容相當有趣，有關各類疾病的症狀與治療方法的介紹也蠻像一回事的，其製作小組的用心可見一斑，可惜畫面略覺遜色。



出版公司	大宇
本文作者	OCTOBER



運送幻象雷電原型機，準備回地球測試的極光號，在中途遭不明敵人攻擊，對方挾持了數名船員，而雷蒙少校和雪莉上尉乘DIF-2逃出即將爆炸的極光號，奉命搭救被擄去的船員，卻遭遇敵人的重重包圍，因此先要殺出一條血路，再設法尋找失蹤船員的下落……。

以上是幻象雷電的故事大綱，而在現在的電腦界中，大部份似乎都是以「靜態的戰鬥遊戲」居多，「靜態的戰鬥遊戲」指的是RPG、SLG之類的Game，即使有動作遊戲，但效果不一定好，而且其中又以格鬥遊戲居多，千篇一律，使人感到厭煩，但幻象雷電這個遊戲卻大大不同，怎麼說呢？下列是我對這個遊戲的評論：

畫面部份

我想在今年八月七日到十一日曾到過世貿參觀資訊展的人應該印象都很深刻，幻象雷電的DEMO片帶給許多玩家極大的震撼，片頭那一段長達二、三分鐘的動畫，不但是以3D方式呈現，而且其中戰機飛行的快感更是令人無法言喻。

在各關卡的戰鬥畫面中，筆者感覺最成功的大概就是流暢度吧！即使在286的機種上都不會有滯留的現象，而在某些特殊地點時，背景會突然加速，使人極佳的快感，再加上敵人紛紛前來找碴，又紛紛的消失在短暫的爆炸中，宛如衝鋒陷陣般。

以捲軸來說，雖然有用到雙重捲軸，但仍嫌不足，用的地方太少使其效果又降了一級，若是能像爆笑出擊那樣（大概有三、四層吧！），那麼會更有立體感。如果以畫面整體來看，拿第一、二兩關來比較，會發現兩關截然不同，第一關是機械、戰機的世界、坦克、飛彈、飛機、機械人等等，變化多端，個個都像穿了盔甲似的（我是說外觀啦！其實還是很「肉腳」的！）。而第二關卻完完全全是另一個世界，根本就是「噁心怪物大會串」，一堆大大小小的蟲子（甚至還有蛆），口中噴血的食人花等等，令人目不暇給，變化萬千，更是它成功的一面。

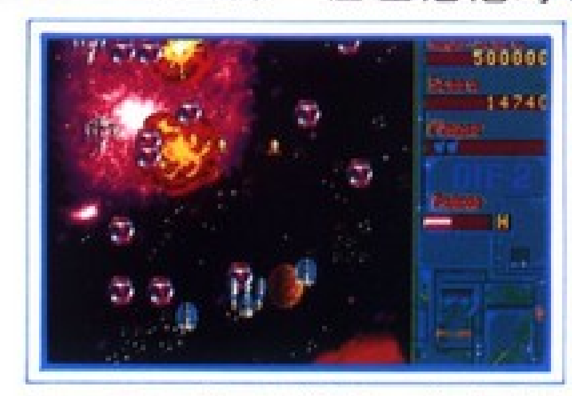
音效方面

音樂音效更不用我多說了，背景音樂並沒有所謂主調，完全以伴奏組合而成，也算是另一種味道吧！（老實說，我第一次玩的時候已被爆炸聲沖昏頭了，哪有時間注意背景音樂？）

再來說到音效部份，在片頭動畫時的爆炸聲、射擊聲等已教人震憾不已。而在戰鬥畫面時，聽到敵人一個個爆掉的聲音實在過癮（殺人狂？唉！天性吧！）。不只如此，例如在第二關的異次元世界中有一個噁心的怪物，在吐泡泡時也


想夾殺我？没那麼容易！


令人毛骨悚然的蛆蟲老巢

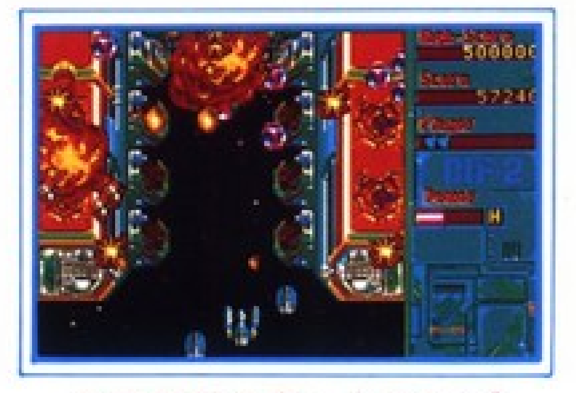

讓你見識「天女散花」的威力！

會發出「咕嚕咕嚕」的響聲，而同一關的魔頭出現時也有一陣老鷹的叫聲。哇！實在酷斃了。

戰鬥方面

在內容上，就是一路打到底，比較沒有什麼需動腦筋的地方，因此耐玩度大概就降低了一些，可以打得很過癮倒是真的。不過稍微細心一點的玩者很可能就會發現（尤其在 HARD 版時）：有些敵人並不是想像中那麼難打，有些只要在原地不動或規律運動即可輕易將敵人解決。

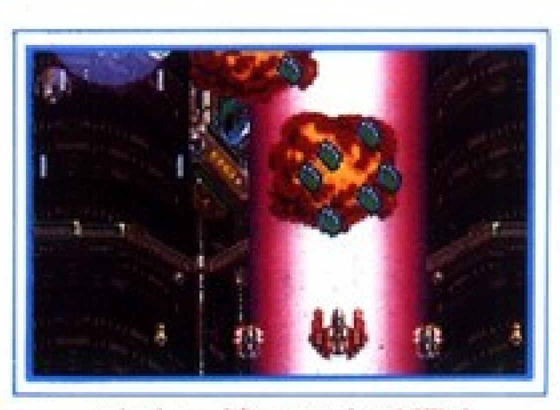
在此偷偷的告訴各位其中一個小技巧：在第二關有一種花苞，打死了之後會發射子彈，此時玩者只要原地不動，子彈射中自己的機率可說是相當小，因爲它一次發射四發，而且朝向 DIF-2 射去，自然自己就夾在兩發子彈中而沒事了。這只是其中一小部份，其餘的就留給玩家自己去發現了。



摧毀雷射砲臺，小 Case！

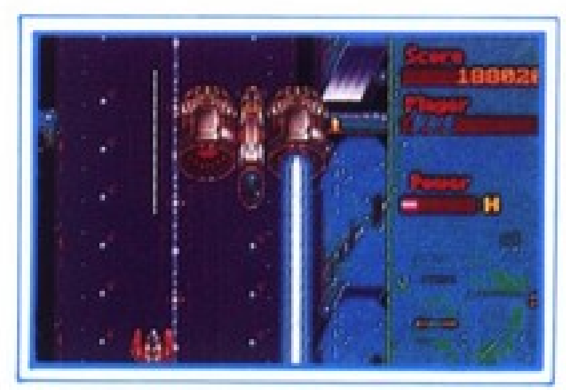
以目前國內休閒軟體的製作技術來說，這個遊戲已經可以算是蠻成熟的了，除了著重於聲光效果之外，在內容上變化也十分多樣化，自己本身可以有三種變身，各有各的武器，聚氣後也有不同的變化，又可依能量的不同而有不同的強度。再看敵人方面，變化就更多了，一種敵人不一定只有一種武器，有的甚至可以變身，擊毀之後竟然還會有逃生艇出現，令人忍不住想把程式師 @# $% ……

不過前面把幻象雷電捧得那麼高，並不是表示它完美無缺，前面也曾提到過它的捲軸問題。另外，我覺得在擊毀怪物時，螢幕能有多一點變化，尤其是在大型的怪物上，若是那些火花、殘骸能往螢幕衝過來，甚至有少許閃電射出來（我是指機械怪物），那種感覺又會不一樣。還有在飛機變形的時候，衛星會亂轉而不能控制，有時就因此而中彈了，不知道是不是作者對玩家的技術考驗？雖然這樣的變形方式不錯，不過也太危險了！



奮力一搏，殺出重圍！

整體來說，幻象雷電其聲光效果之驚人，眞不愧宣傳詞上所說的「直逼大型電玩」。再加上其中穿插著大量 3D 劇情動畫，更不會令人有莫名其妙沒有目的的亂打一通的感覺，不過不能儲存倒是滿可惜的，必須一口氣打到第八關結束，而美中不足的則是其立體感不夠，所以希望作者將來做相關遊戲時能再加強。



以小搏大，勝負在此一舉！

目前國人在資訊工業方面發展迅速，自製 GAME 的風氣也十分盛行。我希望能有很多玩家願意提出意見及適當的批評，而各製作的單位也能樂意接納，改正缺點。這樣才能提昇國人自製軟體的水準，並朝國際市場進軍，爲中國人揚眉吐氣！



群英會審 VER 2.0

何布：畫面的捲動相當流暢，角色多時也不會有延遲現象，有大型電玩的水準。可惜對我來說難度太高，時常玩得眼花撩亂。

Apache：畫面移動方式採縱向雙層捲軸，具有相當的立體感，且捲動相當平順。音樂、音效表現皆很不錯，爲 PC 上少見的高水準射擊遊戲。



H.C.L.：遊戲架構類似一般的「小蜜蜂」。流暢度及圖形、色彩方面都較往常同類型的遊戲進步許多，但遊戲的變化性應可再加強。



出版公司	軟體世界
本文作者	Guderian



曾經有個小孩問他父親：「金錢是不是萬能的呢？」結果他父親回答說：「金錢雖不是萬能，不過沒有金錢卻是萬萬不能！」道盡了金錢和人的愛情糾纏。玩過大富翁的人大概對擲骰子決定財富有些不滿吧！想不想靠自己的判斷來僱人，組成公司，利用內線消息來炒短線，在證券市場上一展所長？只要你夠厲害，自然可以平步青雲，縱橫紐約、東京及倫敦三大股市，購買各式收藏品以提高身份地位。

不過可要小心國稅局（I.R.S）及證券交易委員會（S.E.C），否則一旦東窗事發你就只有到監牢中去安享晚年了。這就是鈔票強強滾，一個充滿證券市場各種陰謀詭計的理財遊戲，你有一年的時間來決定你究竟能不能在金錢世界上揚名立萬，想不想見試瞬息萬變的股市行情呢？玩過你就會知道，散戶是玩不過大戶的！



孩子，我要你將來比我強！

1 畫面

由於本遊戲的畫面相當細緻，所以你必須要能支援 Super VGA 才有辦法進行遊戲。遊戲從你拿到父母給你的二十萬美金創業基金開始，從一間小小的辦公室開始你的商場生涯。由於遊戲提供 1929 年及現代兩種不同的劇情，因此你可以看到不同時代的不同設備及風情，但是遊戲規則卻是一致的。不過在 1929 年只有紐約華爾街股市，而且物品很明顯的都是古董級的，事實上很有古典的風味，值得一玩。除了辦公室以外還有幾個重要地點：

餐廳——這是讓你結交股市大戶（股市投機炒作者）的地方，一旦你認識這些人，你的電話簿上就會有他（她）們的電話號碼，這時你就可以利用消息靈通人士的訊息來炒作股票了。



The Tokyo Samurai

油價慘跌，血本無歸，衰！

報攤——可以讓你回顧一些大事，當然這些事會或多或少影響各類型股的價格，所以一定要小心。

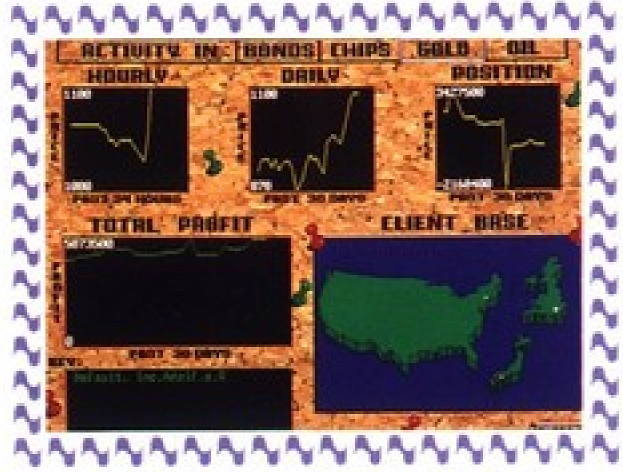
商店——這是讓你購買物品的地方，買東西可是一種藝術喔！不過可惜的是在這兒是不能殺價的。

高爾夫球場——可以使你輕鬆一下，活動活動筋骨。另外如果是在現代的劇情中你可在東京及倫敦建立據點，然後利用私人飛機飛來飛去各地視

察，挺有趣的！

2 炒作股票

不論是1929年、現在以至未來，炒作股票只有一個原則：逢低買進、遇高脫手。不同的是在1929年股票是以美國四家公司ATT、OSS、RCA及GE爲範本，而在現代則以Bonds、Chips、Golds及Oils等四類型股來代表。一開始你只有二十萬美金，要想僱用人員就要花錢，如何增加財富就必須研究股市，找出各類型股的波動週期及價位，低價買入，然後等高價賣出。也可以作無本生意先賣出高價股票，等低價時再回補，完全不需辦理融券業務，十分方便，但要小心，如果看不準，可就賠大了，最後淪落到去睡公園蓋報紙的下場。當然如果你有內線消息那是最好，到餐廳多跑幾趟自然會結識股市的四大天王。如果有他（她）們的幫忙，想不發財也難！不過不要以爲他（她）們告訴你的都是正確的消息，凡事還是要靠自己判斷、量力而爲。至於SEC及IRS這兩個可恨的機構，一個是負責維持股市紀律的美國證券交易委員會，專門在查核內線交易等不法行爲。一旦他知道你和四大天王交往甚密時，你就麻煩大了！最好請幾個好律師，必要時可在法庭上幫你擺平官司（都要花錢的啦！）。如果失敗，那你就不用爲「食宿」發愁了！至於國稅局最好是多請會計師，一來可明白你的財產現況，二來也避免被查出逃漏稅等不正常盈利行爲。不過比較穩當的是安排間諜潛伏在SEC及IRS之中，一有風聲，我們可以預作防範，或者稍爲收歛一點。千萬不要光顧著賺錢，最後去吃公家飯，那一切努力就白費了。



金價飆漲，公司一路發！


醉臥公園君莫笑，花兒哪有百日紅？


人贓俱獲，休想狡辯！

3 僱用人員

其實一開始就要僱用秘書及證券交易員。秘書可爲你接聽電話以免失去商機，證券交易員可爲你買賣股票，你才能逐漸發展你的事業。然後你需要會計師來整理帳目。應付國稅局，而儲備經理可以負責股票的交易，他可以自動學習買賣股票（可能要先賠一段時間才會逐漸改善），你也可以爲他設定買、賣的價位，以及購買及賣出的數量單位。尤其是當你有三個股市的辦公室時，你不可能整天盯著他們都不休息，那麼儲備經理可以分擔你的工作（雖然可能做得不如你，但凡事總是要時間的嘛！）。至於律師及商業間諜則是在你稍具規模之後必須的應變準備措施，有了他（她）們的協助，你可以比較不容易去坐牢（記住、打官司花錢也不一定會贏，凡事不要做得太囂張才好）。

在遊戲中有些人是有僱用限制的，像要僱律師至少要有5個秘書才行。而紐約的證券交易員最多是10位（東京及倫敦最多兩位），預備經理最多是四位（各負責一種股票），但在東京及倫敦只能有兩位。


大老闆出國考察囉！

遊戲一開始就一定要精簡人事，讓每個人的花費都絕對是值得的（好比像軟體世界雜誌社的薪水一樣），否則每週付不出薪水時，你只有捲舖蓋到公園了。當你發覺財政有危機時，不要猶豫，馬上開除不必要的人員（反正公司倒了，他（她）們也只有走路一途了！）。

4 購物指南

大街上有六家店，各有特色，供應你不同的需求，了解他們並妥善的購物，是協助你步向成功的基本。所謂佛要金裝、人要衣裝，不同的身份需要不同的物品來襯托，王永慶如果騎摩托車上班又穿拖鞋一定沒有人會認同他的！所以呢，如何在賺錢之餘好好的打扮自己，獎賞自己，順便提高社會



地位，就要懂得如何購物。

第一家是賣交通工具的。從飛機、船舶、汽車、機車、應有盡有，並隨時推出新的商品。如從雙翼螺旋槳飛機，到私人小型噴射機，甚至私人專用的波音 747，自然價錢是愈來愈高，而如果同樣的最終產品你買超過十部，那將成爲你的收藏品，隨著你的收藏品增加，你的地位會愈來愈高（以分數來衡量在最高十名排行榜上）。

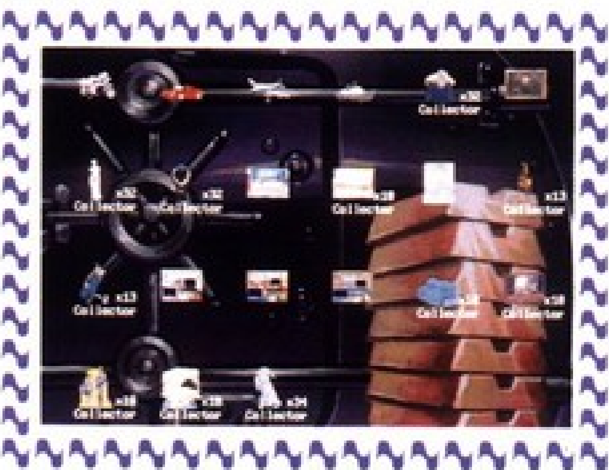
第二家是賣藝術品的。像項鍊、戒指、石膏像、名畫等，價格適中，值得創業初期的收藏（因爲比較便宜！）。

第三家是銷售住宅及渡假別墅。價格可不便宜，有財力時再說，不必強求。

第四家是運動用品店。有高爾夫俱樂部、馬匹、棒球隊、觀光地區等。除了棒球隊較貴外，其餘都較容易收藏。

第五家是辦公室設施及東京及倫敦的辦公室（現代劇情中才有）。要擴展事業一定要買，但無法成爲收藏。

第六家是家庭用品店。有床舖、視聽音響組合、衣飾、及沙發，價格適中，很適合收藏。另外每家都有價值 100 元的小狗，也可考慮收藏（便宜嘛！）。



琳瑯滿目的收藏品，羨慕吧？

5 成功標準

在鈔票強強滾中要成功不能光靠賺錢，更要懂得收藏，如此你不必花一年時間，差不多四個月時間便可登上十大首富排行榜的第一名。如果你擁有一千兩百萬，我保證你的分數要比有四百萬股票及現金加上八百萬的收藏品的人低得多。但是花錢在收藏物品上會減少你的現金週轉，因此如何取得一個平衡點很重要。你可以等賺了一大筆錢，在遊戲結束前或你想退休前才去大量採購，或者賺了一百萬就花個十幾二十萬來收藏。但不論如何，建議你由便宜的物品開始，只要買十個就算收藏品，很簡單。當然遊戲有很多玩法，就看你自己，要成爲一位什麼樣的大財主了。



榮登商場霸主寶座，帥啊！

6 結　論

這雖是個著重股市交易的遊戲，其中有許多專有名詞及圖表，但不致於使人難於上手，事實上這或許可使玩家更了解股市。而其中又有購物的樂趣，畫面、音效及音樂表現都不錯，尤其是有儲備經理的設定，可使你不需要整天盯著冷冰冰的看板而讓心情起起落落。你有時間坐飛機到不同的城市用餐，甚至去打個高爾夫，當我第一次一桿進洞時，設計者說那是初學者的運氣。的確，在股市中你也需要運氣。多存檔，否則像筆者一夜之間黃金從 984 跌到 192，眞是欲哭無淚，那也印證股市無常的道理，並要提醒投資者小心了！

群英靶場



群英會審 VER 2.0

何布

相當好玩的金錢遊戲，Super VGA 的畫面質感極佳，遊戲節奏明快又可作彈性的調整，將商場的動感模擬得相當逼眞。



Apache

題材相當新穎的一個模擬遊戲，遊戲中模擬炒作股票的種種狀況相當的逼眞，而 Super VGA 的高畫質畫面和特殊的音效，感覺相當具眞實感。



H.C.L.

遊戲題裁相當新穎，可充分感受縱橫商場的刺激感。除了玩遊戲外，多少也可學些商業知識，畫面細緻富多樣性，是帶有策略色彩的模擬遊戲。



帝國大反擊

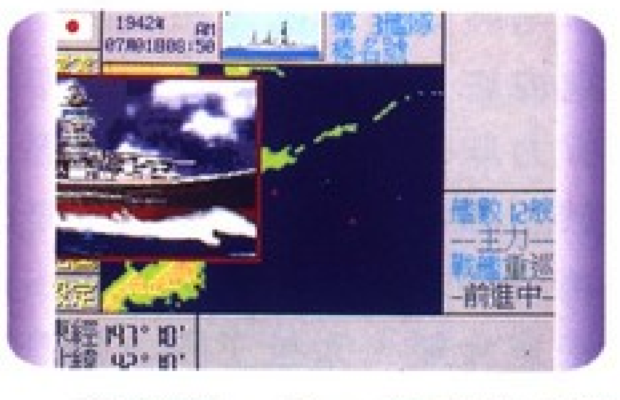


遊戲獵人

出版公司	萊茵工作室
本文作者	GUDERIAN

提起日本偷襲珍珠港事件，雖然在「虎、虎、虎」捷報電訊傳來之時看來是成功了，然而在南雲忠一的優柔寡斷下終於無法掌握勝利的契機。

事實上筆者一直在想，如果當初南雲能在兩次出擊後，努力搜索美軍航艦主力而加以擊滅，那就不致於有日後中途島的大敗了。甚至如果日軍當初在計劃偷襲時能一併佔領中途島及夏威夷，那太平洋戰爭不知又要演變成什麼局面？然而仔細的思考才發現，原來日本帝國這個龐大的架構只是個空殼子。

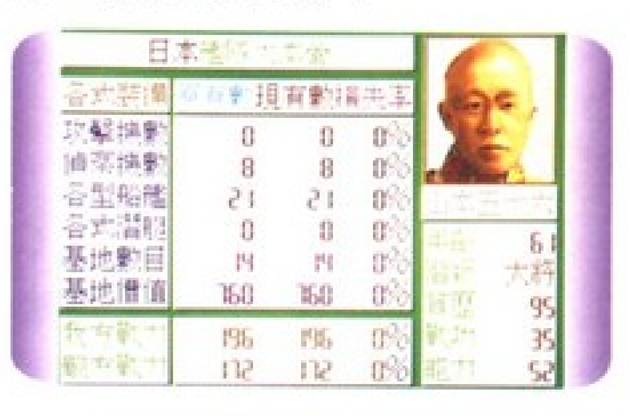


和英國一樣，島國爲了生存發展海軍，可是資源、人力都是有限的，戰爭只能勝而不能敗，帝國的存亡繫於每一場戰爭的勝利，一旦敗了就一切都完了。所以日本從甲午戰爭、日俄戰爭，以至於太平洋戰爭都是卯足了全力去拼，因爲他們不像美、俄或中國有輸的本錢。這自然使得他們在作戰時奮勇爭先而屢次戰勝，但在佔優勢之後，反而會珍惜其僅有資本而無意冒險。先前的勝利是因無可避戰，這正是我國兵家所言：「置之死地而後生」的道理，而南雲在珍珠港的畏縮就是怕帝國僅有兵力受到美方反擊而損傷才決定撤退。

整個太平洋戰爭事實上是一場資源、人力的總體戰，日本在資源及人力等後勤因素居弱勢之情況下，只有靠正確的戰略戰術方能獲勝。很不幸的（或者對我們而言，很幸運的）日本的戰略構想和建軍方向有很大的錯誤，因此太平洋戰爭並沒有拖太久（如果不是美軍執意要先解決希特勒的話，可能會更快些）。但是老實說日本勝利的機會是很渺茫的！

遊戲架構

帝國大反擊只能算是太平洋戰爭中的一個小規模遊戲，因爲玩家只能扮演日方，而且時間也只設定在美方快速航艦大量生產前。因此這是一個提供玩家改進當年日本所犯錯誤的遊戲，那也是二次大戰中日本還有反擊機會的時期，因爲等大量美軍航艦服役後，日本就只有挨打的份了。



從珍珠港事件中便可以體會到戰艦的巨砲時代已經過去了，而未來掌握海洋的將是航艦的航空武力。可笑的是，偷襲成功的日方依然以戰艦爲艦隊之中心，他們偷襲珍珠港不是爲了破壞美方的航艦，而是美國過時的戰艦。戰術雖然成功了，但在戰略上卻是一大失



敗。

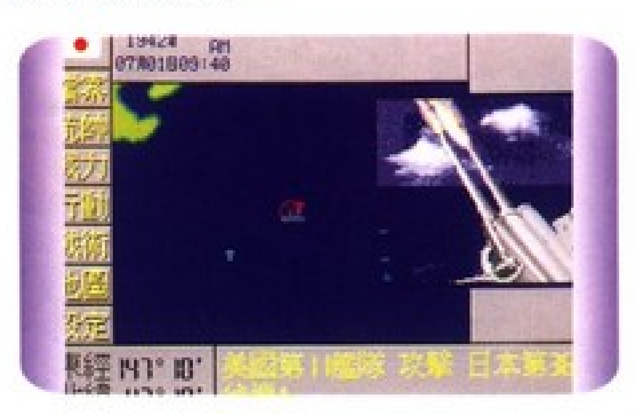
反觀美方因爲戰艦生產不及，而只能以航艦爲艦隊主力來阻止日軍的擴張，結果證明了航艦的重要性，也造成了美軍在太平洋的勝利。因此基本上如何以你的航艦武力去擊滅敵人航艦是第一優先，戰艦等只適合作火力支援的次要角色，尤其在支援登陸作戰時比較有效。



由於目標是佔領美國本土，所以你必須好好運用貨輪運輸陸戰隊去佔領美方基地，逐步推向美國本土，以爭取可能的勝利機會。

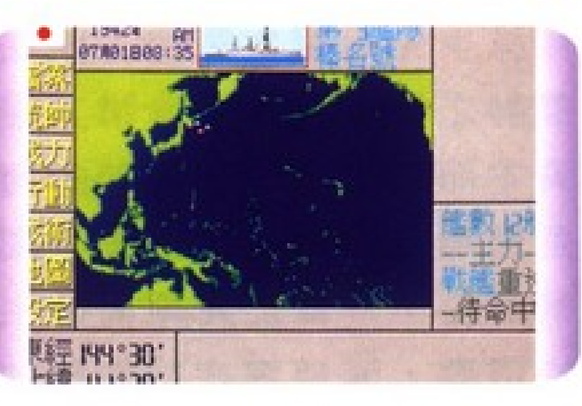
補給作戰

作戰一定要有補給，彈藥、油料、糧食、醫藥，缺一不可，後勤作戰比起眞實的戰鬥，其重要性一點也不能疏忽。在本遊戲中由於日本海軍要橫渡太平洋遠征，首先面臨的便是油料的補給。每種船的油櫃大小不同，續航力也不同，因此油料補給十分重要，否則艦隊中有船没油之後，你就只能選擇放棄它或者整個艦隊都延遲下來。不過可惜的是，遊戲中加油艦一定要有補給油料才能爲受油艦加油。



事實上船艦上不論是日用櫃或備用櫃都可轉油，而大型艦油櫃多，必要時也可爲驅逐艦等小型艦加油，如果一定要靠油輪不僅不合乎實際，也太不方便了。像赤色太平洋遊戲中就允許大型艦爲同艦隊小型艦隻加油，才不致影響整個艦隊活動。而佔領基地之後也可以運輸物資，以強化基地並增加向前進的能力，可是在遊戲中美方基地均未標示出來，這是十分不便的，雖然我們可能不清楚敵人基地内的情況，但至少總不會說不知道珍珠港在那裡吧！這樣玩起來十分的不眞實。

操作指令

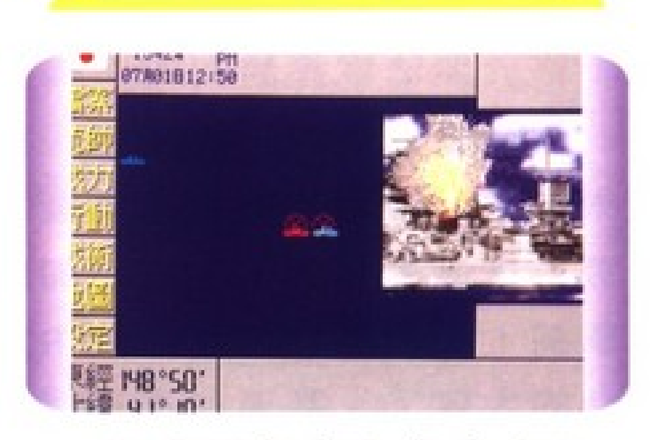


地圖模式的戰略遊戲光使用鍵盤，而不支援滑鼠實在很不理想，造成操作上的諸多不便。其次是支援的熱鍵不夠，既然支援熱鍵，那就必須全部功能都提供，不要有些功能還要按選單一個個的選，那對初玩者或許没有太大差異，可是玩久了之後就是挺困擾玩家的設計，希望如果再出此類遊戲時可以多加考量予以改正。

另外，像潛艇的移動、補給似乎都被忽略了！而地圖的尺寸也太小了，雖然有四段放大縮小顯示，但往往在按F1鍵時，無法把游標移到某些基地或艦隊，而在按F4時往往找不到相關基地或艦隊。其實可把地圖做大，而指令及資訊可用視窗或下拉式選單來表示（可參考赤色太平洋的畫面配置，雖然它的地圖很大，從印度到美國西部，但絕不會令人迷路）。

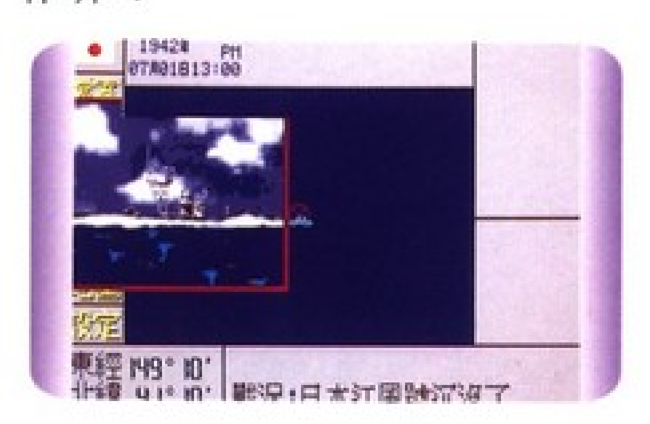
事實上，本遊戲中的基地太少了，所以不論在移動飛機或艦隊時常會遭遇油料不足的問題，因此行動起來礙手礙腳的。許多日軍的基地也許是因爲要簡化劇情而取消，但相對的卻造成對油料補給問題的負擔過重，實在有些缺憾。

戰鬥規則



雖然遊戲中有考慮砲火的威力及裝甲防護，但似乎忽略了射程的問題。例如筆者玩北海道演習時，以三艘戰艦、四艘重巡洋艦，加一大堆輕巡洋艦及驅逐艦，打了半天才把美軍兩艘重巡洋艦及護航船隻送進海底。可笑的是日軍以優勢武力取得勝利的代價，竟是每艘船都傷痕累累，戰艦不是彈藥庫爆炸就是主砲塔受損、輪機室全毀，太扯了吧！要是玩過大海戰的人有日軍如此火力早把美國人「打得毫無還手之

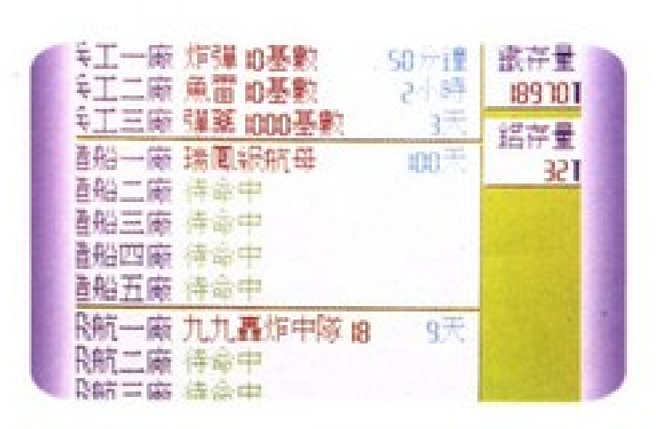
力」（這是Y.M.J.說的）。要不就像用海戰雄風的列隊砲轟模式也不會這麼慘，眞不曉得是設計者故意的還是電腦太會作弊？



事實上，戰艦的設計是讓主裝甲連自己的砲都打不穿才行，如今竟然讓8吋砲的重巡洋艦「修理」，實在不可思議。而且在重巡洋艦的8吋砲可以轟到戰艦之前，恐怕早已被戰艦的14吋或16吋砲給轟爛了，兩者的射程差太多了嘛！或許設計者採用的是以整個編隊來計算，然而船艦畢竟是各有各的特色，不能如此隨便計算的，模擬也不能差實際太多！

特　色

以生產線這項功能來說是挺不錯的，你可以生產你所需要的武器裝備，當然要考慮現有的礦產及工廠能力，這蠻合乎實際的。不過老實說要是能



把時間延長，這項功能應該更具效果。筆者就常想，如果日本二次大戰前就能改變想法，不製造戰艦，而來大量建造航艦的話，那歷史可能要重新改寫了。



建造一艘戰艦的時間和花費，大概可以建造兩艘航艦，那麼去掉大和級等12艘戰艦，日本還可增加24艘航艦，那不要說偷襲珍珠港，明目張膽去進攻也沒問題啊！要是遊戲允許我們變更日本的造艦計劃那就太棒了（不過那似乎離歷史太遠了些）！

結　論

老實說，玩完帝國大反擊筆者是有些失望，然而對國人自製軟體又實在不忍心苛責，只希望能愈做愈好。當然也希望在玩家的支持下，設計者能更努力、更用心設計出更好的作品。

基本上筆者把本遊戲看成赤色太平洋的迷你版，混合了海戰雄風的某些特色，不過就砲戰方面，希望能考慮列隊戰鬥、選擇砲轟或施放魚雷的單艦編隊戰鬥，因爲每艘船都是一個個體，其中又有許多部門（千萬不要草率的決定命中及損傷），多參考別人的計算模式，設計出屬於自己而又合理的公式才行。相信只要遊戲能合情、合理，加上畫面的用心及音效，我們沒有理由不支持國人開發的軟體。

天下自然沒有十全十美的東西，但至少能獲得大多數人的認同很重要。老實說，我們雖需要肯努力爲自製軟體打拚的人，更需要製作精良用心的好軟體。在地圖的表示上可以做得更好，遊戲必須要支援滑鼠才行，一切都要以作者的方便性來衡量，那麼，我們就能期待有更多更好的國人自製但水準不輸外國的軟體的出現。



群英會審 VER 2.0

何布

操作介面有嚴重的缺陷，但是整個遊戲在資料考據與設定上做得滿細的，只可惜勝負計算有點不太合理，常會令人有意外的戰況出現。

Apache

爲一以海戰爲背景之戰略遊戲。操作界面是以鍵盤爲主，而沒有支援滑鼠，可說很不便利，具生產線這項功能，蠻符合實際作戰情況。

H.C.L.

遊戲的操作部份並不很順手，作戰方式的選擇性與眞實度也不夠多，生產線的設計與時辰系統的設計則差強人意。



出版公司	光　　譜
本文作者	G.R.X

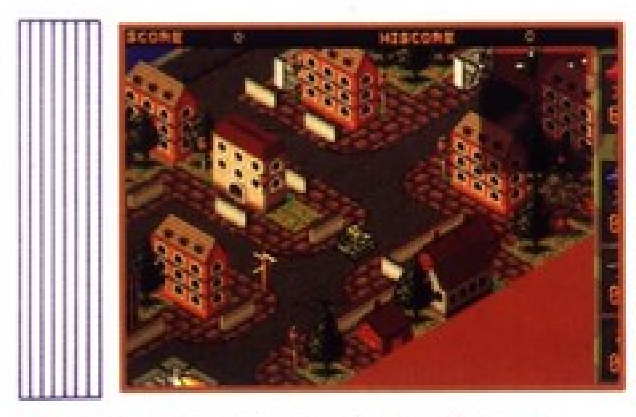
坦克大決戰
BATTLE EUROPE



哦哦！坦克大戰啊，那可真是一個另人懷念的OLD GAME啊！回想當年，GRX經常和老友LYC一起窩在小電玩店中K這個遊戲，那時左一句〝快點，敵人從旁邊衝過去了〞，右一句〝不行啊，我這邊打不完啊！〞，緊張刺激的感覺至今回想起來仍是津津有味啊！所以啊！那日在電玩軟體展GRX一看到光譜展出此一遊戲，心中就有躍躍欲試的衝動。OK，廢話少說，讓我們看看這倒底是一個怎樣的遊戲。



■陣營的選擇，可以加入盟軍或德軍



■斜向立體的戰場，房舍井然有序

坦克大決戰其實就是早期坦克大決戰的立體版，整個戰場皆以45°角度的視角顯示，（類似鐵路A計劃的地圖）。而戰場背景則設定在二次大戰。登場的各式坦克皆是參與大戰的名機種，從德軍的BMM38t，punther到TIger Ⅱ。聯軍的M3,T34/76，到JSU-152。可說的上是該有的都有了，而各型坦克造型上也各有特色，可說有點SD造型的味道。此外，遊戲進行是採過關制，玩者每過數小關便可進入下一大關，每一大關旳場景都有其特色，如黃沙滾滾的北非地帶，冰天雪地的東部戰線等，實在可說是蠻有那個味道的，讓人不得不欽佩設計者的巧思與功力。



■德軍發動空援，定點投彈

這次在電玩軟體展中，筆者正好在光譜資訊的展示區遇到了坦克大決戰製作人員，當場即詢問了坦克大決戰中關於雙人玩（TWO PLAY），甚至連線的可能性。（能兩人一起玩該有多好啊！）只可惜，坦克大決戰只能一人玩。而且光譜曾製做過可兩人玩的十八空降旅。所以筆者才詢問坦克大決戰中兩人玩的可能性）。



■準備砲轟玄關，打開一條出路

結果製作人員告訴筆者，並不是不能做，最主要還是受

限於速度上的問題。一聽之下，筆者也深具同感。的確，雖然坦克大決戰是以立體戰場爲最大特色，但確也因立體而產生最大缺點——速度慢。使得此遊戲幾乎快被列爲 **486** 專用的了。當然，筆者所謂的 **486** 專用並不是指在其它如 **386** 機型上就慢得不能玩下去。或許以遊戲類型來說，筆者認爲如坦克大決戰這麼一個動作射擊遊戲。在速度、流暢度上的要求，應該都比其他類型來的嚴格。所以說啦，立體的地圖可算是帶給此遊戲一些正負面上的影響。此外，除了速度慢這個缺點外，還有其他一點因立體地圖而產生的小缺點，如建築物後面的東西難以分解，方向控制不易，地圖畫面容易亂成一團等。當然啦，這些都是因人而異的，或許有人認爲這樣反而更有趣呢！



前方有空隙，正好乘虛而入！

其實，筆者認爲此遊戲最成功的一點便是它融入了類似 **RPG** 的升級制及劇情化的戰場，以德軍爲制，玩者從一開始在東部戰線小渣渣 **38t** 坦克，一直到攻入北非的 **Tiger Ⅱ** 重型坦克，其中進化升級的樂趣相信比立體地圖還讓人過癮些。不過遊戲中有些設定蠻讓人不服氣的，首先是遊戲中地雷幾乎是坦克終結者，不管任何坦克皆是一發斃命。加上立體地圖中小地雷又容易被其他建築物遮住，經常走到一半莫名奇妙就〃碰〃一聲 **OVER** 。眞是讓人恨的牙癢癢的。

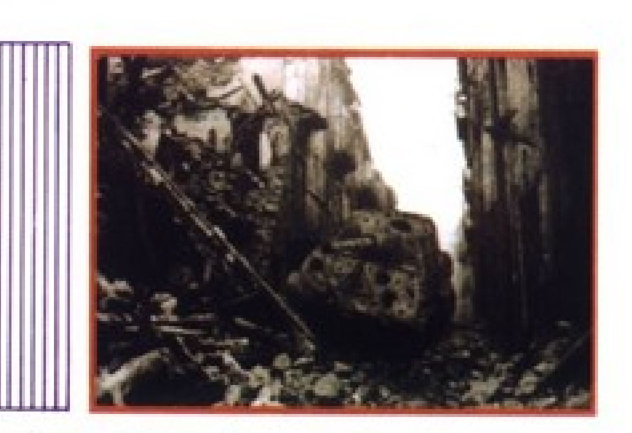

盟軍的閃電式轟炸機出動了！

此外，坦克升級似乎影響不大，以筆者爲例，就曾經開 **Tiger Ⅰ** 被敵方坦克一發斃命，後來升級成 **King Tiger** ，也不過可多挨上 **2** 發罷了。天啊，**King Tiger** 哦！重達 **45** 噸，聯軍承認要花七十幾台雪曼坦克（**Sherman**）才能〃配〃掉一台，在歐洲戰場號稱無敵的虎王式坦克吔！而且是練了很久才升到，結果就這麼三發結束，讓人好不甘願啊！而且，在遊戲中雖然有空中支援，但僅能打擊戰場部分區域的敵人，無法像其他射擊遊戲一般讓敵人全滅，不過效果還算不錯啦！



得分前十名的排行榜

總之啊，對喜好坦克大決戰的玩者而言，這遊戲相當具有可玩性的，不過如果你想享受到更高樂趣的話，那 **486** 級的高速電腦可說是基本配備了。


戰車殘骸煙滅於斷壁殘垣間



群英會審 VER 2.0



GEMINI

平面坦克大決戰的立體版，給人一種很新鮮的感覺。每個地區的房屋地形造型也各不相同，只可惜不能兩人同玩。

Apache

遊戲方式類似以前相當流行的 BATTLE CITY，雖此遊戲爲四十五度視野的立體畫面，還有空中支援，但範圍似乎大了一點，且沒有雙人合作模式。

H.C.L.

多種特殊的戰鬥與升級功能，使原本單調呆板的射擊遊戲變得較爲有趣些，其創意值得嘉許，但玩久了仍容易產生厭倦感。





遊戲獵人

出版公司	軟體世界
本文作者	江　建　政

相信台灣喜歡棒球的電腦迷們，心中最遺憾的一件事，就是沒有一套屬於我們，具有自己特色的棒球遊戲，能夠將我們在棒球場上的親身體驗、精彩動作，親自搬到家中的電腦上，重新模擬回味一番。

以往，我們只能將我們所熟悉的棒球記錄，輸入外國製的棒球遊戲中，用英文拼音的方式來輸入編寫我們所熟悉的職棒明星的名字，那種滋味，畢竟是有點怪怪的。但是今天，情況已經改觀，由智冠科技與中華職棒聯盟合作，所推出的第一套國產棒球遊戲－－中華職棒，已在日前堂堂推出，這個好消息，對廣大的球迷兼Game迷來說，實在是一大福音，因爲從今天起，我們終於有一套屬於自己的棒球遊戲了。



飛刀手對上強打少年，勝負誰屬？

方便的操控性

一般的棒球遊戲，爲了充分模擬球場上的各種狀況，以及應付各式各樣的突發情形，往往會使用很複雜的控制介面，加上一大堆選擇視窗，才能滿足玩者的需求。但這種爲求眞實所設計的介面，不但玩者不容易上手，更使得他們在千變萬化的球場裡，手忙腳亂，頻頻出錯。中華職棒有鑑於此，特別設計出相當簡單的介面，上手容易。可惜一物有利必有弊，控制簡單的結果，眞實度就差了一些，像投手的球路，只能有曲球跟直球兩種，像象隊鄧肯最拿手的指叉球、老師黃武雄的伸卡球，或是虎隊新洋投華力拿手的蝴蝶球（Knock Ball）等，都無法在此一睹其神奇的變化。再者，眞實比賽中，打者針對不同的球數，不同的戰術，甚至壘上狀況的不同，而有不一樣的擊球方式，像是長打、推打、短打和砍擊等，許多種的打法，可惜的是，這些細節中華職棒都無法表現出來。上手容易和眞實度，原本就有相衝突之處，如何取捨，就看設計師們如何將玩家定位了。

詳實完整的記錄

由職棒聯盟提供，完全眞實的球賽記錄和球員資料，相信是最爲大家稱頌的特色。每個球員的各種記錄，和排行榜上的資料，甚至比我們平常所看到的還要多。而且最重要的，是由球員過去的表現所評定的屬性，讓球員們擁有我們最熟悉的特色，金臂人黃平洋的K人功夫，艾勃、廖敏雄、林仲秋等人的全壘打實力，以及陳彥成的神來一棒、盜帥林易增逢壘必盜的精神，中華職棒裡通通都有，令老球迷們讚賞不已。但是，再細膩一些的特色，像新竹球場誰的全壘打最多？大家都知道是王光輝；帝波在陳義信主投的比賽中，常有超水準的打擊演出；長腿象對味全龍無往不利，偏偏呂大炮就是能轟出全壘打，諸如此類，遊戲設計者還是未能考慮到。

當然啦！這些要求是太過分了些，但對一個眞正的球迷來說，這些都是必需的，縱使嚴苛，又未嘗不可。希望中華職棒將來若有續集，能夠加入更多的細節（像左打者對右投手的打擊率通常較佳），更多的特色（像某隊的幸運球場等），使遊戲更具內涵，更加眞實，也更吸引人。

絢麗的球賽畫面



黑鷹是否眞能一飛沖天呢？

中華職棒在畫面表現上，可以說是做到了力求眞實。遊戲中的每一座球場都有眞實球場的特色，像台南球場低矮的照明燈、高雄球場外野甚至有遮陽棚，據說是因爲太熱的緣故……。這種尊重球場的態度，比起有些外國的棒球遊戲玩來玩去都只有室內與室外兩座球場，中華職棒實在強多了。



就差那一步，「鬱卒」啊！

在動畫方面，卻是略嫌粗糙了一點。由於動畫的分格太少，使得揮棒、跑壘和投球等動作都有不連續的現象，一個完整的揮棒動作竟然只分爲兩格，由一壘上二壘只需要五步，這些美工上的缺點，使得這一個光芒耀眼的遊戲，不免有一些缺點。但話說回來，遊戲的美工們在中華職棒裡的巧思亦是不少，像是當投手體力不足時，會以脫帽擦汗的動作來告訴教練他累了，從這點看來，設計師們還是很細心的。

清晰的語音轉播

中華職棒的語音可以說是最具代表性的特色之一，舉凡轉播員的播報、啦啦隊的加油聲等，均非常的清晰而且親切，好像整個人就置身於比賽的現場似的。而到南部的球場



眼看勝利在望，誰知道……

時，還會有台語的轉播，令人感到非常的新鮮。

國產遊戲的新境界

以往國內各種的自製遊戲，往往以RPG爲主，加上少數的智育、戰略等遊戲，再加上技術和分工經常不足，因此品質常不大理想。可是近年來，由於出版數目日漸增多，加上國內的程式設計師功力愈來愈進步，所以國產遊戲種類愈來愈多樣，品質也愈來愈高。中華職棒就是一個代表作，它不但突破往常本土遊戲的形式，成爲第一套國人自製的棒球運動類遊戲，再加上使用了不少最新的3D動畫和語音的技術，可以說是遊戲的一大創舉。

雖然說這個遊戲還有一些小小的缺點，像是佔的硬碟空間太大、有些記錄的判定有待



教練，我撐不住了！能不能……

加強、球場術語跟國內常用的不同、日本味太重等，可是大體而言，中華職棒仍是一個相當成功的遊戲，不論是在企劃、內涵上都是如此。

聽說軟體世界還要出經理磁片，提供球隊與球員的編輯功能，給玩者們自組心目中的夢幻球隊。除了經理磁片外，我們也希望軟體能夠再接再勵，繼續更新版本和新的資料片，使中華職棒更臻完美，達到最高的境界！



群英會審 VER 2.0

GEMINI

國人自製的第一套中文棒球遊戲。基本上來說還不錯，只是畫面太小，會使人覺得人物動作太快。

Apache

國人首部自製棒球遊戲，操作界面相當容易上手，但卻也造成變化較少。具有豐富的語音，球員小動作的表現也很成功，唯動畫方面可再多一點變化。

H.C.L.



球員的個人屬性資料頗爲詳細，是本遊戲最足以傲人之處，細膩的畫面與逼眞的音效也是一絕，唯打擊與投球方式較缺少變化，有待加強。













你知道黑暗魔君將如何反噬觸怒他的冒險者？



魔法門外傳 I（Clouds of Xeen）
＋
魔法門外傳 II（Darkside of Xeen），
二者合而為一的新大陸，
將釋放出你不能抵擋的魔力！
往來兩塊大陸的數百項搏命任務，
加倍考驗角色扮演玩家的耐力！





你能扳倒黑暗魔君，挽救這片土地嗎？

NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

魔法門外傳 II
黑暗魔君大反撲

動腦世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



進入本遊戲，
除了必須攜帶豐富而荒誕不經的幻想，
還別忘了背上裝滿好奇和探險的行囊。

你
將進入美凱米亞（Midkemia）這個神祕的國度
置身一連串匪疑所思的冒險故事裡
殊死的戰鬥、詭異的人物
遼闊未知的地域和驚奇怪極的魔法都圍繞著你打轉
你和隊員們時時刻刻皆處在發現的喜悅和死神的威脅之中
這
就
是

叛變克朗多

根據 Raymond E.Feist 最暢銷的 Riftwar 小說改編，以書本章節式表現劇情
遊戲分九個章節，每章皆有其特殊人物、怪物及欲達成的目標
遊戲似分九段，但卻又連成一氣

非直線性劇情發展 ✲ 有全頁地圖和近遠觀模式

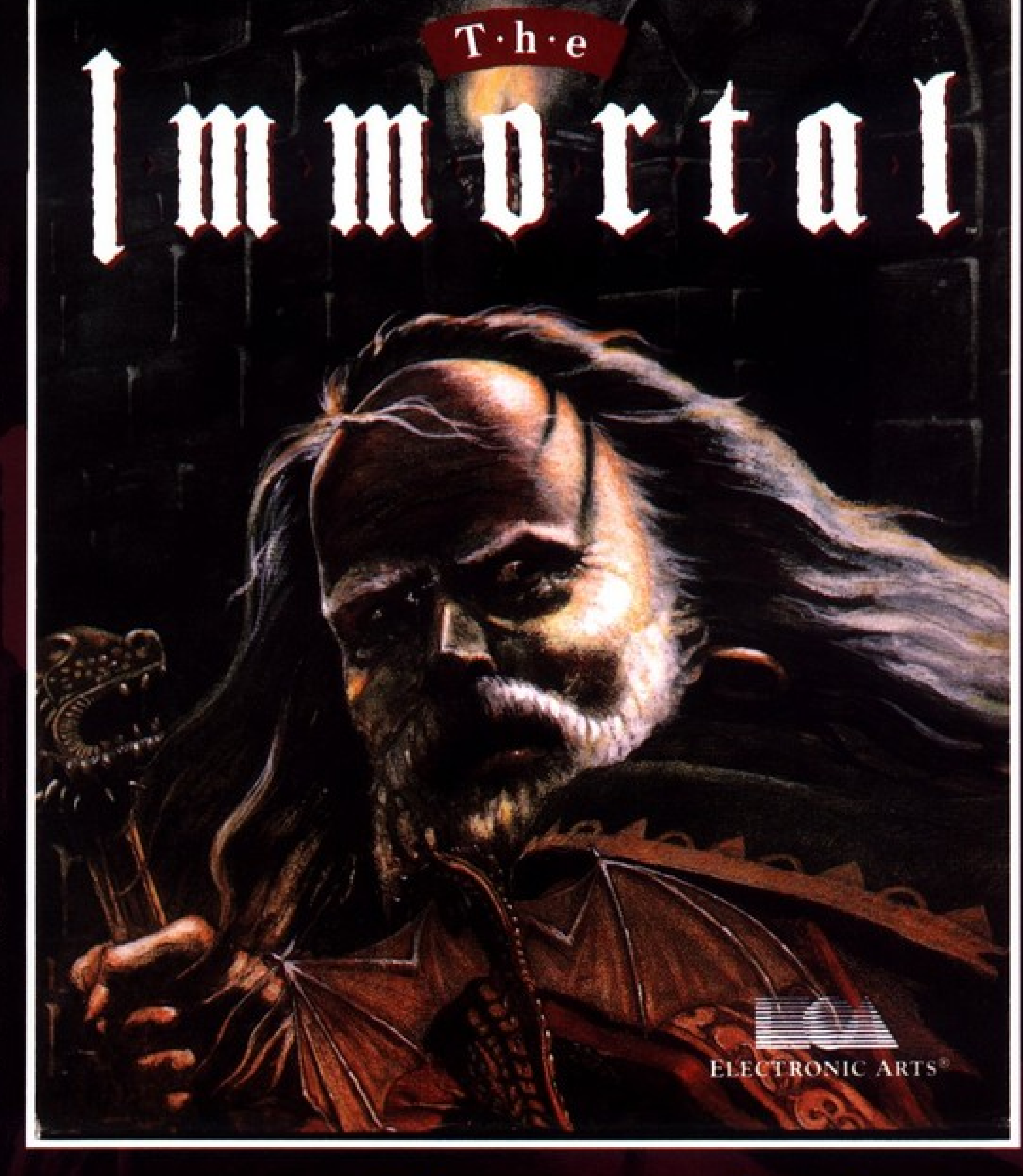
書籤（Bookmark）功能，可迅速儲存進度

奇異魔法箱，必須解開詩詞般謎面，才能獲得打開其文字鎖的答案

採回合制戰鬥方式，除了揮劍舞刀，還可以咒語施展前所未見的幻妙法術

城市、土牢、下水道、火山口、墳地等，皆有各式各樣的陷阱等你進入





這座地下城中果真能尋得永生不滅之秘密？
在找到之前，你的小命可否保住？

■全螢幕戰鬥畫面，與牛頭人、穴居巨人和獠牙惡鬼近身搏鬥。
■物品繪製細緻美麗。每樣皆有其特殊用法，開啟機關、解決疑難等。
■玩者扮演一名持修多年的老巫師，在劇情所至可唸咒施法、飛翔於空、變小或變身。
■超過50個以上的地下室待闖。





物品畫得很精緻。



觸動地板上機關，四周將有飛箭射出！



敵方生命點數

這是你！ 你的生命點數



要打開下一層密門，就要先解開三角之謎！



不動之王要如何讓他乖乖就範？



獲得一把利劍，可增加戰鬥能力！



震典超級常駐字典

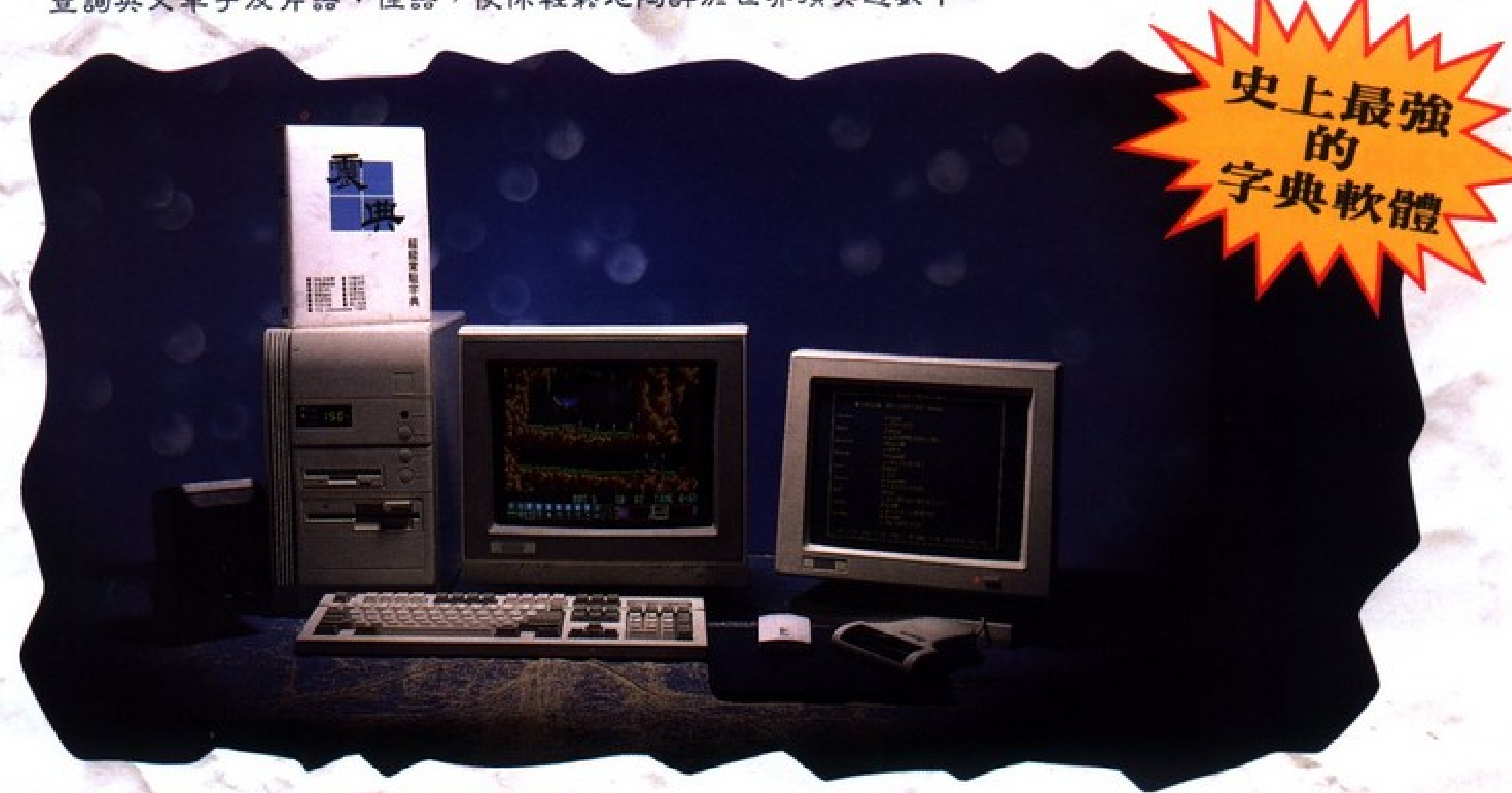


挑戰英文遊戲的利器

玩電腦遊戲，其實是學習英文的絕佳途徑。除了享受遊戲的樂趣外，由多樣的英文訊息中，你更可以認識許多單字、俚語典故及風土民情等，是名符其實的寓教於樂。但由於語言隔閡，不但使許多玩家服輸而宣告放棄，不服輸的玩家也往往錯過了遊戲的精髓。

從現在開始，玩英文遊戲不再有遺憾，震典超級常駐字典幫助你，在任何時刻、任何環境下都可查詢英文單字及片語、俚語，使你輕鬆地陶醉於世界頂尖遊戲中。

史上最強的字典軟體



配備需求

- 286級以上之PC
- MGA或VGA顯示器。
- 1.2MB軟碟一部，硬碟一部。
- 倚天中文系統（非必備）。

- 正典英文專家原開發小組最新力作。
- 常駐軟體，只需執行一次即可隨時叫用。
- 不需任何中文系統即可使用。
- 支援雙螢幕，且有無中文系統皆可使用。
- 簡繁兩用字體，可線上切換顯示簡體或繁體。
- 具正在任何時候都可叫用查詢，包括各類繪圖軟體、CAD、GAME及WINDOWS等環境下。
- 有UMB時具自動LOAD HIGH功能，完全不佔主記憶體空間，亦可設定強迫常駐於傳統記憶體中。
- 六萬個英文原型字，二十萬以上之可查字，三十萬組以上之中文詞彙，解釋詳盡、正確。
- 支援XMS，字型完全不佔主記憶體空間。
- 英漢、漢英雙向查詢。
- 近六萬個英文單字，解釋詳盡、正確。
- 英漢、漢英雙向查詢。
- 自動顯示相近字，可上下翻閱如同一般字典。
- 收錄五千句以上之片語、成語、俚語。
- 具語音功能，同時支援小玩家及聲霸卡。
- 資料高度壓縮，僅佔據2MB硬碟空間。
- 完全以組合語言撰寫，僅佔11－14KB。
- 線上查詢文字螢幕上任何單字。
- 支援滑鼠操作，並具剪貼功能。
- 單鍵即可叫用，且啟動鍵可自行指定。
- 可退出並釋放所佔用之記憶體。

另有最新英文專家加強版－震典英文大師

售價：1990元

- ★英漢、漢英功能－六萬字，含音標僅佔2.7MB
- ★片語功能－五千句以上最重要的片、俚、成語
- ★文書處理－具線上查詢及全檔案拼字檢查功能
- ★字彙測驗－多種範圍及測驗方式，並可針對生字反覆練習
- ★語音功能－同時支援小玩家及聲霸卡

另外還有可自行加字、列印生字、查詢記錄、不規則動詞表、會說話計算機及萬年曆等眾多功能，是學習和使用英文不可或缺的工具，歡迎洽溝。

全省統一售價：NT$2990

寄回保證卡回函，再送價值500元雙螢幕專用"動畫獵人"超級抓圖軟體一套。

原"正典"使用者，優惠升級辦法實施中。

歡迎洽詢！

珈澄科技有限公司

台北縣新店郵政10411號信箱
TEL：9122772(代表號)FAX：9101375
郵政劃撥：1429544-8　王世傑帳戶
（掛號郵資80元另附）

大型電玩遊樂場

超級金頭腦

現在市面上的大型電玩絕大部份爲格鬥型、動作型以及射擊型這三類，只要多練個幾次，大都能破關。但是最近有個「奇怪」的電玩，可使人口袋空空，還不一定能全破呢！這個奇怪的電玩就叫超級金頭腦。

超級金頭腦奇怪的地方是在玩家既不用和人拳打腳踢，也不用擊敗大魔王，只要一直回答超級金頭腦提出的問題就行了。奇怪吧！只要答對了還好，要是答錯了旁邊的人還以爲你沒常識哩！花錢去找挫折感，人類不認輸的天性眞是可怕！遊戲本身共分爲兩種路線模式：一種是以大學畢業爲目標；另一條路則是以當上總經理爲目的。此二路線分別是：





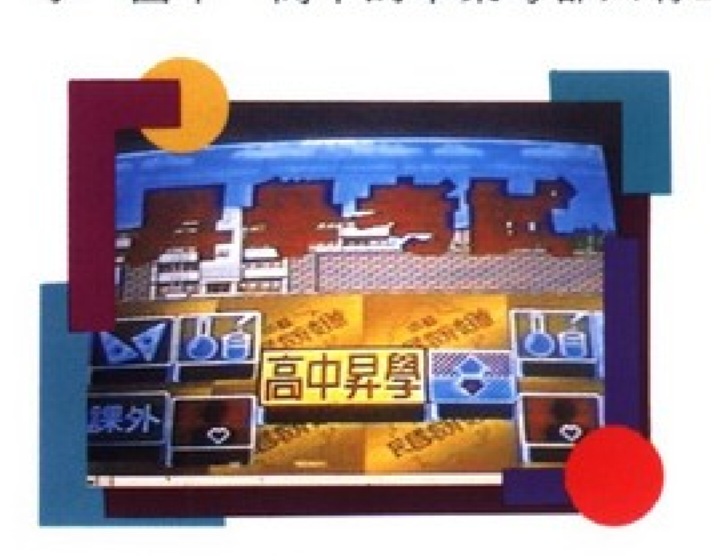
民國教育委員會——從小學至國中，再升到大學、短期大學或專科畢業。

買賣能力問題——玩者必須到世界各地去接受考驗，回答所有有關交易買賣的問題，一級一級的突破，直到當上總經理爲止。

遊戲進行方式是由玩家擲骰子以決定所能前進的步數，有點像大富翁的遊戲。例如在民國教育委員會的小學部分有七格地圖，假設投擲出的點數爲四，那我們就必須回答民國教育委員會所提出的數學問題。玩家共有三次機會，三次後若仍然沒有答對，那就無法繼續向上升級了。



要是我們通過小學這一關，就必須參加畢業考試（奇怪！小學不是直升國中嗎？），不論國小、國中、高中的畢業考都只有二題，但必須全對，而且每升一級後就會加入多一個選項，例如小學是二選一，畢業考就成了三選一。如果沒有全對，還要參加補考，直到全部答對爲止。但也不是只有回答問題，讀書當然也需要娛樂，半途中也有遊戲關卡和一些猜圖的遊戲，若走到「Lucky」這個圖形，就有卡片讓我們選擇像是增加一次答錯的機會，或減少以後問題的選項等。

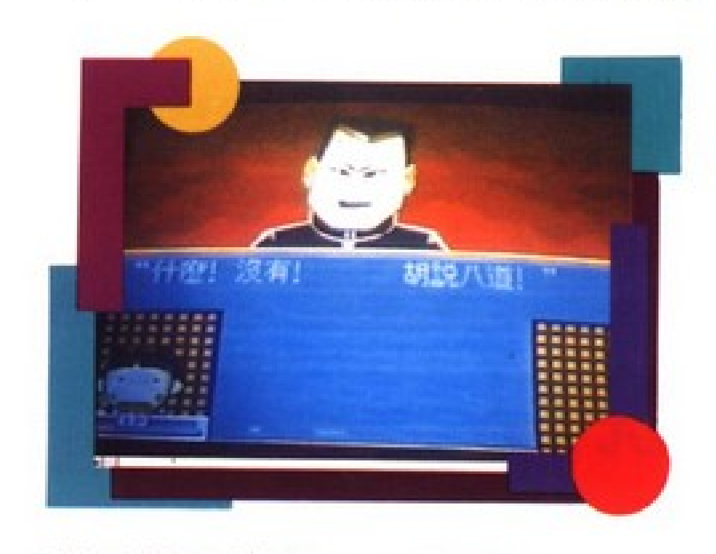




買賣能力問題開始時就要選擇困難度，有組長級（最簡單）、課長級（稍難）、部門經理級（困難）、常務董事級（很難）、總經理級（非常難）等。遊戲方式和民國教育委員會不同的是行走步數不再由骰子決定，而由一台拉 BAR 機決定。由於買賣能力問題有二選一及四選一兩種題型，所以除了步數外還決定了幾個選項。在開始前還必須回答三個新聞問題，有二題以社會問題爲主，有一題是以時間爲主，在開始時會出現現在的日期及時間，方便玩者回答時間方面的問題。

關於所提問題內容的方面，民國教育委員會會有數學題、社會題、國文題、自然題、音樂題、美術題、健康教育題，以及一些古怪的題目再加上特別的問題（如天才問題、時事問題等……

），要是遇到流氓還必須回答他的問題，答對了才不會挨打。



而問題的難度會一直增加，教育層次越高，問題愈難（也不是絕對啦！）。有些人一定會懷疑，那不就很快就over了嗎？

除了分數到達了某一程度可增加一答錯機會外，回答了一題特別難的題目或走到了「Lucky」也有增加生命力的機會，而且剛開始時問題都很簡單，見識較少的也能過個前幾關，而且小學的畢業考只要答對了一題就算過關，即使不及格，仍會放你一馬讓玩家升入國中。



而買賣能力問題就複雜多了，除了和買賣有關的問題外，還有一些特別的題目，如國外出差部份就必須到亞洲、歐洲、美洲等地區回答各地的地理、人文問題，這對一些不唸歷史、地理的學生來說就十分困難了。要是又碰到四選一，那眞是有書到用時方恨少之感，所以若想玩買賣能力問題，最好有大量的銅板或請一位第一類組的學生同行吧！





超級金頭腦的畫面雖沒有使用上什麼特殊技術，但是畫面也算不錯啦！人物的表情也很生動，若答錯問題，就會顯出非常生氣的樣子；如果我們答對了超難的題目，人物便表現出很驚訝的樣子。最最特殊的一點是全中文介面及中文語音（好像是第一個中文的大型電玩哦！）。還好是中文，否則英文不好的人，還要隨身帶一本英漢字典去遊樂場呢！

然而，超級金頭腦在題目的分配上好像有些問題。像是在小學生的自然問題中，有一題竟然問一卡等於多少焦耳？我的天啊！有些小學生連「卡」的單位都搞不清楚呢！一卡＝4.187焦耳，這種題目出現在小學，這未免也太誇張了吧！還有像「×××是如何死的？」、「現在世界最快的跑車是哪一種？」遇到像這種不一定會的只好用猜的，不過這種題目所佔的比例好像有點偏高，因此才會有人認爲太難了。



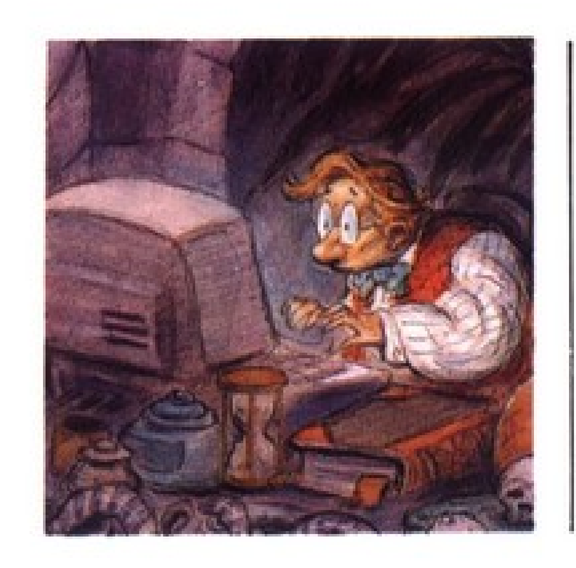


超級金頭腦雖在題目的分配上有點小瑕疵，但也十分具有挑戰性，玩完後大概也能增加一些知識。如果自認上知天文、下知地理，課內外知識均充足的話，儘管放馬過來，想必也能得到一番樂趣！

國小通知表

科目	問題數	答對問題數
國文	2道	1道
理科	5道	3道
音樂	4道	3道
合計	11道	7道

／俞伯翰



請注意！

我們急需有「稿投」的朋友！

各位自認有稿投的朋友，我們爲你提供以下的投稿方案：

方案 1

遊戲終結者

（請以下一頁爲範列）

在玩完手邊的遊戲後，如果不把你的成果和各位讀者分享，那實在太可惜了！你可以投稿遊戲終結者這個專欄，讓各位讀者看看你是如何過關的，但在投稿之前，請看看下面的投稿方式：

A. 圖片方面：（越多越好）

1. 將過關的精彩或關鍵畫面，用抓圖程式以檔案的格式抓下來，.LBM、.PCX、.GIF、.CAP檔都可以，然後存在磁片上寄來。
2. 不會抓圖的朋友，請將最後的存檔寄來，由我們替你抓圖。

B. 文字方面：（字數不限）

1. 寄來的圖形檔請附上有趣的說明文字。
2. 請發表過關的方法或心得。
3. 再順便評論一下結局畫面，滿不滿意都可以儘量批評或讚美，但請說出理由。
4. 如果還有力氣的話，請由結局畫面來推測下一代會有什麼作法，或是你認爲下一代應該怎麼做才好。

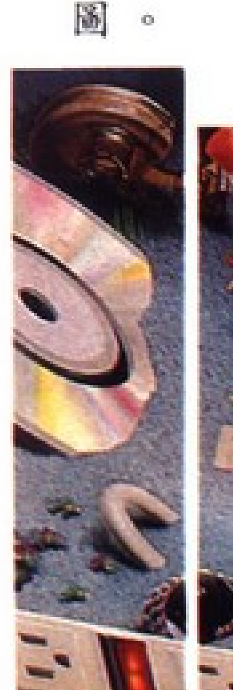
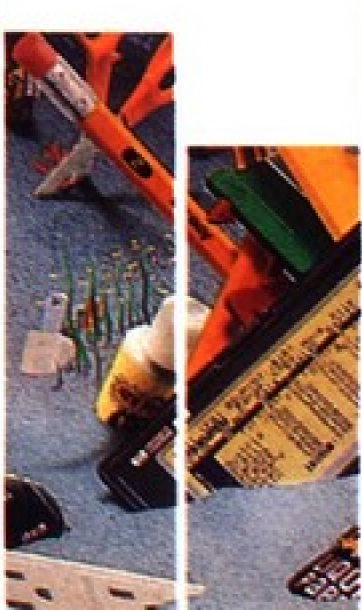
方案 2

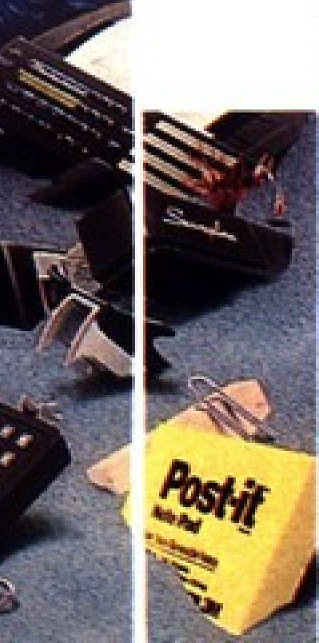
玩家觀點

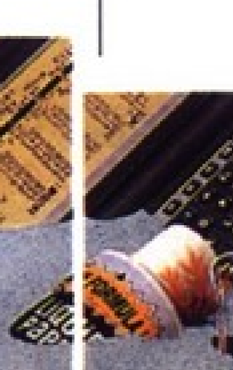
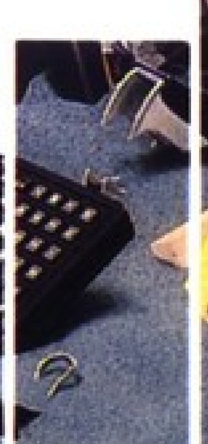
如果你自認有非常 HIGH CLASS 的論點，請趕快寫下寄來，否則一篇可以流傳千古的文章就如此胎死腹中，實在是一件很令人痛心的事，如果有稿子要「生」下來，請注意以下的寫作方向：

1. 就某類型的遊戲作一綜合探討，例如：「漫談 RPG」等等。
2. 就遊戲的某一要素作一深入研究，例如：「我看 RPG 的升級系統」等等。
3. 就某一系列的遊戲作一綜合比較，如：「創世紀系列的沿革與比較」。
4. 就某一時事，或發明作一評論，如：「虛擬眞實（VR）在電腦遊戲上的應用」。
5. 就玩家的切身話題作一申論，如：「談玩家的生涯規劃」、「年齡層與 GAME 的互動關係」。
6. 由玩遊戲的心得作一感想的引申，如：「談巨蛇之島的政治觀」。
7. 天馬行空的論點，但是請別出現像「談三民主義在製作遊戲上的應用」這種誇張的主題。
8. ………

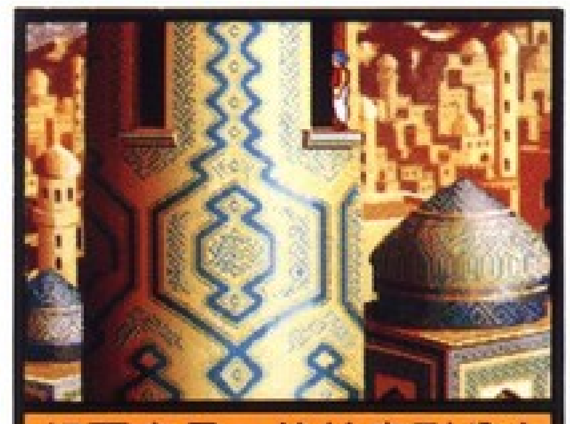
最後，要嘮叨的是—來稿請以 600 字的稿紙書寫或將檔案寄來。如果稿子眞的「生」不出來，請打電話來請我們「助產」，電話是（07）384 — 8088 轉 289，有稿投的人，我們等著你來稿哦！（若因讀音相同，而產生誤會，恕不負責。）




遊戲終結者


好不容易，終於來到公主寢宮的窗口。嗯…先進去再說！


糟了！公主臥病在床，賈法不但冒充我，還找我單挑！


被賈法傳送到棋盤上，四周棋子的人頭竟都是一些老相識。


不管了，賣力的往前跳吧！

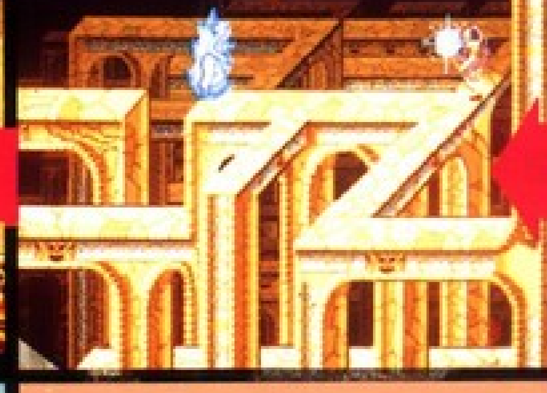

四個假王子先幹掉其中三個，剩下的那個會自動消失。



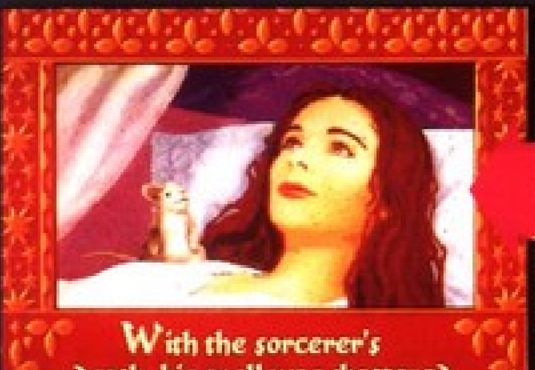
波斯王子Ⅱ《影子與火》


先在這裡讓靈魂出竅吧！然後再往上爬。

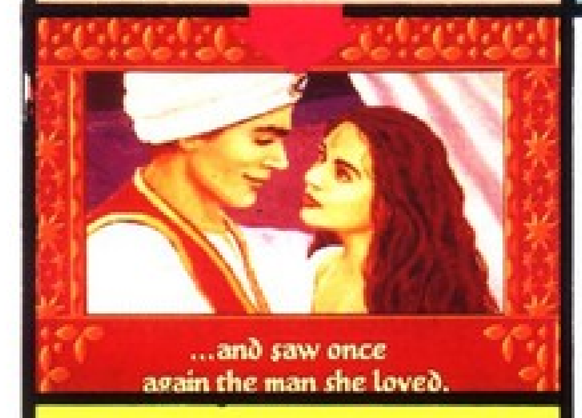

可惡的賈法，有種別跑！


看我「氣功砲」的厲害！


一發完全命中，賈法徹底毀滅！



賈法死了，公主所中的魔法也解除了。



有情人終於相聚了！

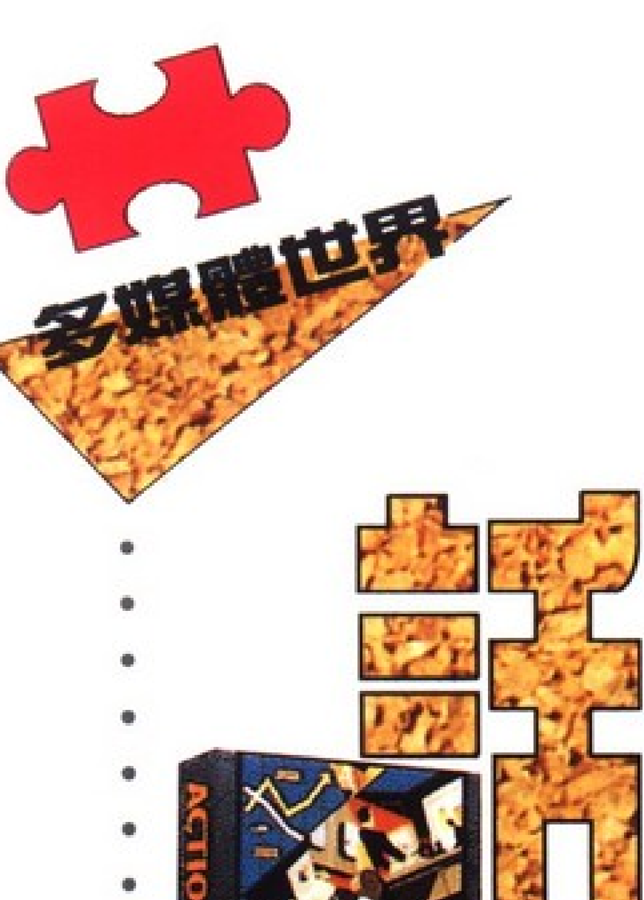


從此王子與公主過著幸福快樂的日子！

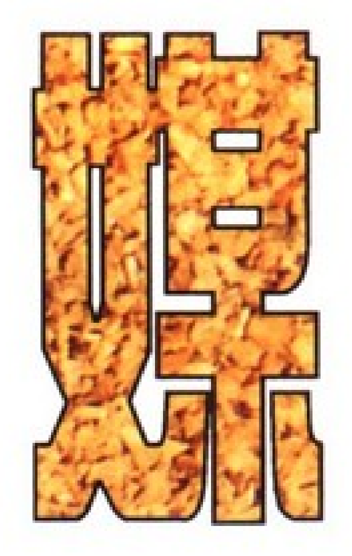
咦！這醜八怪是誰？第三代的魔王嗎?



終於玩完波斯王子Ⅱ了，雖然結局有點短，但是遊戲的過程可不是蓋的，感覺棒透了！要玩完整個遊戲並不難，只是有幾個難關要特別注意，包括骷髏兵把守的吊橋、聖火台（要跳到台上讓聖火左右各照一下），還有最後和賈法的追逐戰（如果手腳不快一點可能追不上他）。有的關卡可能要注意時間差的掌握或善用影子分身才能過關。基本上，結局仍然不脫一般童話故事「王子與公主從此過著幸福快樂的日子」的窠臼，但是最後一張圖似乎強烈暗示會出第三代，波斯王子Ⅲ嗎？簡直是太棒了！









話說多媒體

● *Micophia*

Part I 「美」體初現

MPC'S MPCS ARE MPCS．（此句話請勿抄襲，版權所有）或許大家未曾看過這個名詞，OK！讓小弟（Micophia→賣咖啡呀！）替各位解釋一番，其實就是 Most Personal Computers' Master Pieces ARE Multimedia PCS．即「個人電腦上音效、影像的精品＆傑作，透過多媒體 PC 的展示，即可做一場美侖美奐的演出。」

自 1991 年 Microsoft 公司和其他若干著名的廠商，制定出第一代多媒體的標準後，從此 IBM-PC 上就有了 Multimedia 這個名詞。但在國內最近一年之中，「多媒體」這個名詞似乎被炒得熱絡，從報章至各電腦雜誌，深怕搭不上這班列車，無不刊載有關「Multimedia PC」的文章，文章之多，眞可用「浮濫」二字形容，但不可否認。雖然其中亦有可觀之作，然而，天下文章一大抄的情形，卻也所在多有。

因此，筆者決心要不自量力一下，以更詳實、更深入淺出的方式爲各位介紹 Multimedia 這位後起之秀，但不可否認，一個專欄最希望的就是和各位讀者交換意見，文章內容若有疏忽和錯誤之處，歡迎大家來函指正。當然，也歡迎各位對 Mutimedia 在使用上和一些購買須知，及在機器的搭配上……等等，有什麼疑問，也請大家提出，小弟一定竭盡所學、所能，爲大家服務。

Part II 開宗明義



何謂「多媒體」呢？其實就是透過音效卡、影視卡、影像捕捉卡和掃瞄器、印表機等介面，結合爲一體，就成了具有音效、影像的個人電腦。你可以透過各種應用軟體做 MIDI file 的編輯、修剪和影像的處理，甚至透過 Windows 下的軟體，經過音效卡介面可把聲音錄進硬碟或可讀寫光碟機，和影像檔結合。經過匠心獨具的剪輯之後，產生動畫檔和語音檔兩者併在一塊，播放出來，就眞的是如筆者所說的「有聲有色」啦！

現今世面上所流行的 Multimedia Vpgrade KIT（MUK），其實就是含有 CD-ROM 和音效卡這兩種產品，再附贈一些光碟軟體所組成的。在衆多廠商的競爭下，以何種廠牌爲佳？其實目前難以定論，小弟目前正收集相關資料，日後定會爲大家做一個詳盡的介紹，以下就以一個草圖來簡介 MPC 的一些 device 及 Output 的配備：

⑤ ④ Amplifier Printer ⑥

② ③ ⑦ ⑧ ①

CD-ROM

主機

Printer

Video Mate

彩色 MONITOR

Sequncer 或 音源器、Keyboard（電子琴）

（可串列4～5台）

Scanner

說明如下

1. Video Mate 連接主機內的影像捕捉卡或視訊卡，使得主機的 color monitor 可透過 Video Mate 選台，收看電視台的節目，或是在 Windows 下開個視窗做影像的放映、剪輯、捕捉。
2. 螢幕接線。連接主機之 VGA 卡。
3. 音效卡的 MIDI 介面。連接音源器，藉由 MPV-401 或 General MIDI 等傳輸介面，把音符輸入電腦，再經由一些 MIDI 軟體編修，即成了所謂的「PC Music」。
4. 音效卡上的 Line-out，藉由 cable 連接至擴大器上，以得較佳之音效。
5.6. 皆爲揚聲器之接線，由 Amplifier 送至喇叭而發聲。
7. 掃瞄器。可把圖形、文字掃瞄到 PC 中，再經過處理，而成爲影像檔。
8. 印表機。可把文字、影像等檔案，經編修之後，印出爲成品。

洋洋灑灑扯了這麼多，其實呢！以上的配備若要收集完全，眞的也太傷「$」了，所以選擇自己所需要的，再多方面分析、比較，才不會花了冤枉錢，您說，不是嗎？

Part Ⅲ

身歷其中，「雅聞」起敬

最早 16bit 音效卡的始祖，就是在美國的 Media Vision 公司，由於 16bit 音效卡晶片組是 Media Vision 開發出來的，所以在美國當時也造成了不小的風潮。



專訪雅聞公司的工程師



由Media Vision的產品得知，其實「多媒體」在台灣流行起來的時間，也只不過是去年開始而已，國內在個人電腦中對於CD-ROM的擁有比例，並不是很高，可能的原因有若干點：

第一：價格的問題。通常價格是選購新產品主要的考量之一，一般的玩家，以學生比例居高，試問從數千元到一萬元多塊的東西，對一個學生恐怕不是很輕的負擔吧！

第二：CD-ROM的速度是介於軟碟和硬碟之間，一般說來，通常CD-ROM的平均搜尋時間（Average Seek Time）是350ms～390ms，而檔案傳輸速率（Date Transfer Rate，即所謂DTR）大約是一秒150K～200K左右，而一般AT-bus的硬碟，平均的搜尋速度大約是10～17ms，比較之下，差了十幾二十倍，不可謂之不慢也。

第三：害怕自己的主機無法相容。本人看了一些市面上的報導，再加上聽親友說卡和主機的不相容的問題，以爲自己主機可能會碰到相容性的問題。哈！這種情形，小弟以後會做十分詳實的報導，請大家拭目以待！

根據國內代理該項產品發行的雅聞公司工程師陳先生所提及，音效卡裝上去，一般說來，相容性應該不必懷疑，常有客戶因爲硬體的I／O adress，DMA，IRQ設定錯誤，而導致音效卡無法發聲，嚴重一點，甚至會導致系統當掉。這一類的情形也經常發生，下一期筆者會介紹一些目前市面上的16bit sound卡，這一個問題到時候自然會做一個較仔細的說明。

而整個多媒體的市場其實銷售情形較理想的並非個人PC，反而是「公家機關」，原因嘛……嘿嘿！爲了不破壞大家對中國人「勤儉」美德的欽服，小弟還是不說的好（混蛋！都已經說出來了）。

另外，還有一點多媒體的市場還沒打開的原因之一：Multimedia其實是「洋玩意兒」。你看，連「多媒體」這個名詞都是直接翻譯的，如國外的音效卡、CD-ROM，其說明書也只有原文的，再加上有些專有名詞，根本看不懂，對電腦軟硬體控制的架構又沒有什麼概念的USER而言，實爲一大困擾。

除此之外，光碟軟體不多，也是一大致命傷，雖然現今已有逐漸增加的趨勢，但是小弟我到電腦公司裡去逛的結果，覺得樣式仍然不多。而中文方面的軟體，那就更少了，而內容的精緻程度，通常也略遜於國外的CD軟體。音效卡亦是決定整個CD軟體的臨場感與效果的重要因素，但目前支援16bit音效的軟體似乎不多哩！而16bit的Sound Card價格之昂貴，卻也是不爭的事實，如果你能找到一片5000元左右的16bit音效卡，或許可做爲選購的參考。





先前提到產品說明書的問題，小弟認爲這是廠商必須爲客戶考慮的問題，但吾人以爲玩家們也應有更加速提升自己英文水準的決心，對硬體的基本常識，的確是有必要知道，而一些專有名詞，也應或多或少了解一點。

以上筆者所談的Multimedia，都是針對IBM或Compatible Machine，至於Mac（麥金塔）的部份，這就以後有機會再說吧！下一期筆者將會就市面上有的16bit Sound卡，做一個分析和功能之比較，也同時把一些讀者、朋友所向我提及的問題向各位做個報告！

本篇專文感謝Media Vision台灣總代理－雅聞公司接受專訪，特此銘謝

明日巨星——Pentium

比風箏實驗更偉大的發明



● Today

各位讀者們，相信大家一定都希望在上一波劫後餘生的「升級」惡夢清醒後，能有一些短暫的時光可以喘一口氣。就筆者看來，大家確實可以稍微休息一下，但卻也只是一小下，因為各軟、硬體公司暗中較勁的情況並沒有什麼減慢的現象，相反的，反而有愈演愈烈的跡象！

軟體方面是以32位元作業系統的競爭最為激烈。原先早就霸佔著市場的UNIX系統被IBM OS／2 2.0及Microsoft的Windows NT搞得腹背受敵。雖然訴求的對象不完全相同，但PC價位一落千丈，更給予OS／2 2.0及Windows NT注入強心針。

在硬體方面，由於多媒體的配備標準日漸成熟；音效卡、CD-ROM也如雨後春筍般地出現，市場上一片混亂，目前還看不出那家公司可能建立像Microsoft或Intel一般的霸業。

而CPU的戰爭大家必然也是耳熟能詳的了。自從Cyrix和Intel 為了486的晶片打官司，Cyrix目前不能在法庭上獲勝，所以無法生產真正的486晶片，而且Intel越跑愈快，目前根本無法跟上！不過Cyrix也略施小計，把原有的386晶片稍微改變一下，加入一些internal cache，搖身一變也成了486晶片，也就是486 SLC晶片。雖說internal cache會使電腦執行變快，但筆者仍覺得這一招實在有魚目混珠之嫌！

當然啦，不管大家服氣也好，覺得Intel目前的晶片獨大也好，Intel的Pentium晶片就像強大王國的王子一樣，注定要成為眾所注目的焦點。Intel在發展X86晶片的技術的時候，我想就和秦始皇一樣地希望綿延它的王朝，希望從8086、80286、386、486一直到10^n86（10的n次方），直到地球毀滅為止吧！

沒想到當386晶片賣得又貴，又缺貨的時候，一群不滿的工程師出走，另組「新Intel連線」。哦！不對！應該是AMD才對！（主編剛發FAX給

圖一

新一代的 Petinum 可完全與×86 家族的 cpu 軟體相容

我，一時失神！）再加上法院裁決 AMD 的相容晶片不構成侵犯著作權，所以 AMD 的 386 晶片也就滿天飛，而 CPU 的價位也才因爲競爭而跌落谷底

而 Intel 在這之後對所有的技術掌握更緊，更強調只有「Intel Inside」才可靠（好像正字標記一樣）。但 Intel 在推出 Pentium 之後，也不打算把 Intel Inside 掛在嘴上了。因爲只此一家，別無分號了嘛！再天天叫著過去的口號，那不是顯得自己太沒品了嗎？

正因爲 Intel 在 386 、486 的時代被搞得焦頭爛額，所以，當它在發展現在 Pentium 的時候，就想盡辦法一定要突顯 Intel 新一代晶片的不同！最惹人注目的就是新一代晶片的名字！（大概是其它較難的技術專有名詞不易爲一般所了解吧！）我想 Intel 爲了想打知名度，使這晶片的名字一波三折！先是說 586 ，過了一陣了又說 P5 ，最後終於定案爲 Pentium！

這一招「改名法」果然把各大小媒體的記者，作家們弄得團團轉，而 Intel 也達到了宣傳的目的。（以後想選立法委員的讀者，這一招可得記清楚！）當然了，内行人看門道，外行人看熱鬧。筆者也將爲您介紹這一個明日巨星之所以能成巨星的種種原因。

事實上筆者在擬稿之初，本想分析Pentium對 Game 玩家可能之影響，但由於目前以 Pentium 爲基礎的 PC 價位高得驚人，僅有少數工作站及伺服器爲了處理大量的資料才會採用 Pentium 的 PC 。而並沒有任何軟體，甚至 Game 是針對 Pentium 而編譯的。所以本文將僅就實質的硬體設計做一介紹。至於可能的影響，聰明的讀者也許可以看出一些端倪；但若和軟體設計師看得不一樣的話嘛……那我就不管啦！

Pentium 給人的第一印象大概就是它的速度比當今最快的 486DX66 晶片還快大約一倍吧！根據 Intel 的說法，Pentium 一秒鐘可執行 112 百萬條指命（112 million instruction per second, MIPS）。這比 486DX2／66 的 55-MIPS 快超過一倍！目前 Intel 推出的 Pentium 晶片分爲 60 及 66MHz 兩種。

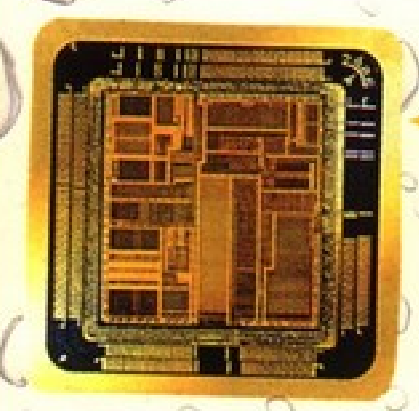
說到這裡，筆者又忍不住要說一個小故事。原來 Intel 在研發 Pentium 時是只想到 66MHz 的晶片，但是在進行品管測試又發現有一些晶片無法達到高速執行的要求。本來這類無法通過品管測試的東西當然應該要被淘汰掉的，但不知道那個天才發現可以來個廢物利用。因爲大部份這類的晶片雖不能達到高速執行的要求，但差異並不太大，也都在 10 %以內。於是這一群發育不全的 66MHz 的晶片就被打了九折出售，也就成了 60 MHz 的晶片了！

當然啦！當大家看了以上的故事之後，可能心裡就不是很願意去買這種 60MHz 的晶片了，因爲誰想要這些「撿剩的」呢？ Intel 當然也是十分明白這一層關係的，所以預計這一些 60MHz 的晶片會比 66MHz 的晶片便宜很多。再加上 CPU 的速度慢上 10 %對整套系統而言，可能就沒差那麼多了！有錢能使鬼推磨，沒錢又希望享受 Pentium 威力的人就只好買 60MHz 的 Pentium 了！

不過根據一些市場專家的估計， 1993-94 年依然是 486 的天下，所以到了 Pentium 系列完整地推出而又普遍於大街小巷時，也要 2 ～ 3 年以後。我想在此之前將是衆多軟體發展、設計的蘊釀期。因爲世上無數的程式設計師所重視的是在以 Pentium爲主的市場上如何佔有一席之地，誰能奪得先機，誰就能生存！而我們這些使用者面臨的問題只不過是衡量自己的荷包，買足以負擔得起的設備。這不是容易得多嗎？

現在就讓我們一起來看看 Pentium 在硬體設計上和以往到底有些什麼優越的地方呢？由於這部份牽涉到許多生硬的內容，某些讀者可能會消化不良。筆者將儘量用淺顯的字句引領大家了解這些東西。所以請大家盤據有利位置，繫好安全帶，我們出發了！

A 硬體架構：

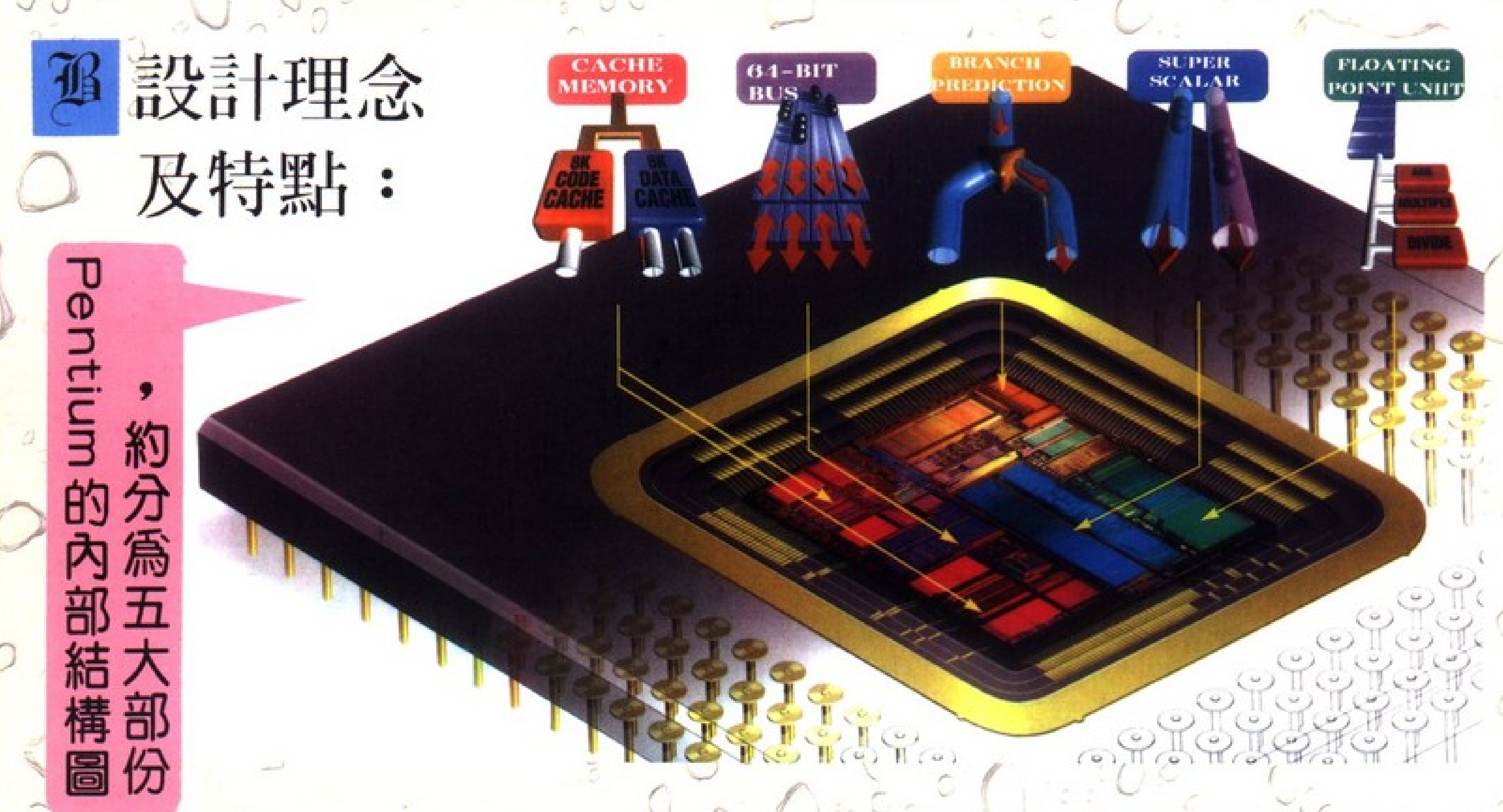


Pentium 所使用的電晶體很小，其線路的寬度大約只有人類一根頭髮的百份之一。正確的寬度是 0.8 微米（10^{-6}m）。所以我們能將大約三百萬個電晶體塞到如左圖一般大小的區域內。

在外觀上，Pentium 是一個有 273 支腳（pin）的晶片。而此晶片用了 0.8micron CMOS 的技術，所以可以把三百一十萬組電晶體燒在一個晶片上。這個 0.8micron CMOS 的技術也就是可以把電晶體弄得很小的意思。因此，相對於現階段 486 的晶片而言就多了二倍多的電晶體容量；因爲 486 有一百二十萬個電晶體！電晶體數目多當然也就是可以處理更多的指令，而且執行得更快！

在內部設計上也和以往設計有不同（粗略的結構請參看附圖一）。Pentium 在內部是採用 32 位元的匯流排，而外部資料流到記憶體的部份，則是用 64 位元。而且這種晶片更支援一個爆發型態（Burst mode），這個爆發型態允許 256 位元的資料區塊能在一個單一的 bus cycle 讀入 data cache 中。Intel 宣稱，這一設計將使資料在記憶體中的轉移最高可達每秒 528 Mega bytes！！528MB 哦！大家一定想那有那麼多東西要轉移？而且未來的 PC 的 RAM 又是多大呢？根據一些先進廠商的主機板的藍圖可知，未來的 RAM 記憶體至少有 8MB 到 1GB！1GB 的 RAM！差點就把筆者嚇呆了！筆者的母板上插滿了 RAM 的話也不可能有那麼多RAM，可見未來的主機板勢必重新設計！

B 設計理念及特點：



Pentium 的內部結構圖，約分爲五大部份

❶ 浮點運算單元（Floating point unit 或稱 FPU）的結構和以往有著極大的不同！目前的設計使用一個八階段的 pipeline，而能有一個 clock cycle 內執行一次 FPU。Intel 則宣稱，在特殊控制的條件下，甚至能在單一的 cycle 中執行二次 FPU。而且更佳的演算法也運用在其它一般的運算中，像是 ADD（加）、MUL（乘）及 LOAD 等，以增加速度，預計可達三倍的運算速度。而浮點運算繁複的工作則可快五倍左右！

由於這一項速度的差異，許多當今的程式設計師也必然會想盡辦法加入對這些 FPU 的支援，以免跟不上時代。目前預估最受益的程式，就是處理大量繁複計算資料，而且需要 X87 數學處理器的程式！一些常用的程式像是 Auto CAD 等，雖然也用浮點運算，但卻也混雜著使用 Fix-point 的運算，得到的好處不太多。

至於 Games 的設計，因考慮大多數顧客機器的配備，也沒有特別專門使用 FPU 設計！但是因爲 Pentium 是明日的 CPU，未來的程式必然也會考慮利用它的專長的！

❷ 新的超大尺寸（Superscalar）設計及雙 Pipeline 將使 Pentium 在一個 clock cycle 內執行不止一項指令！而 486 的晶片因只含一個 Pipeline

則無法達到此功能！Pentium CPU 含有二個整數的 Pipelines，一個叫 U pipe，另一個則叫 V pipe。兩「管」相輔相成！因爲這兩管是互相合作，而不是互相獨立的。而合作的基礎，則是建立在兩個因素上。一個因素叫「資料的依賴性」(Data Dependency)，另一因素則是「資源的依賴性」(Resources Dependency)。

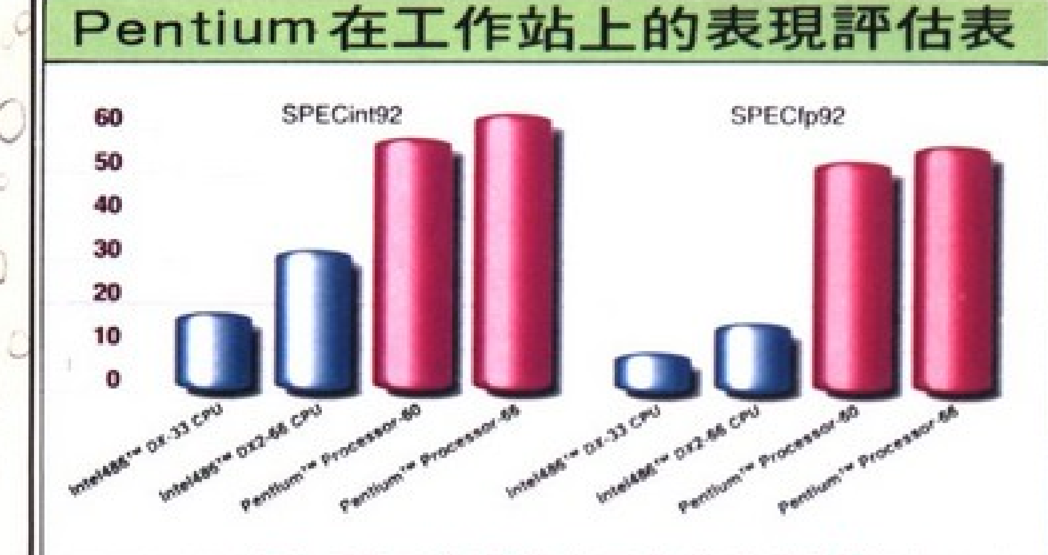
若電腦執行二個不相關的指令的話，這 U、V 兩管也就各司其事。但若兩個相關的指令傳下來的話，CPU 就可以偵測到連續指令的相關性，並確保相關指令能依序執行，不致「妻離子散」。

當然，U、V 兩管也不是完全相同，也不能互相交換。事實上 U pipes 主司整數及浮點指令，而 V pipes 則只執行一些簡單的整數運算指令以及在浮點運算中 register 內容的交換等等！

❸ 一對更方便且更有效率的內部 cache：486DX 有 8K 的 internal cache，而 Pentium 則有二個 8K 的 cache。一個用於資料 (data)，而另一個則供指令使用。這個專供指令使用的 cache 是 write-protected，而資料的 cache 則等到新資料必須寫入時才把舊的東西洗掉！這一項 Intel 十分得意的技術叫 write-back cache！而一組 cache 的一致性 (Consistency) 則是一組叫 MESI 的 Protocol 所維持的。

在 MESI 中共有四個組態：**1.**Modified －－表示目前組態和主記憶體不同。**2.**Exclusive －－則表示和主記憶體相同。**3.**Shared －－則表示兩組 cache 均爲可使用情況。**4.**Invalid －－則表示沒有 cache 可供使用。當然啦！我想這一項特點和各位玩家及設計程式的人關係也都不大，反正這是硬體的設計，而其主要目的就是在目前 CPU 的速度限制下，有更快的執行速度！

Pentium 在工作站上的表現評估表

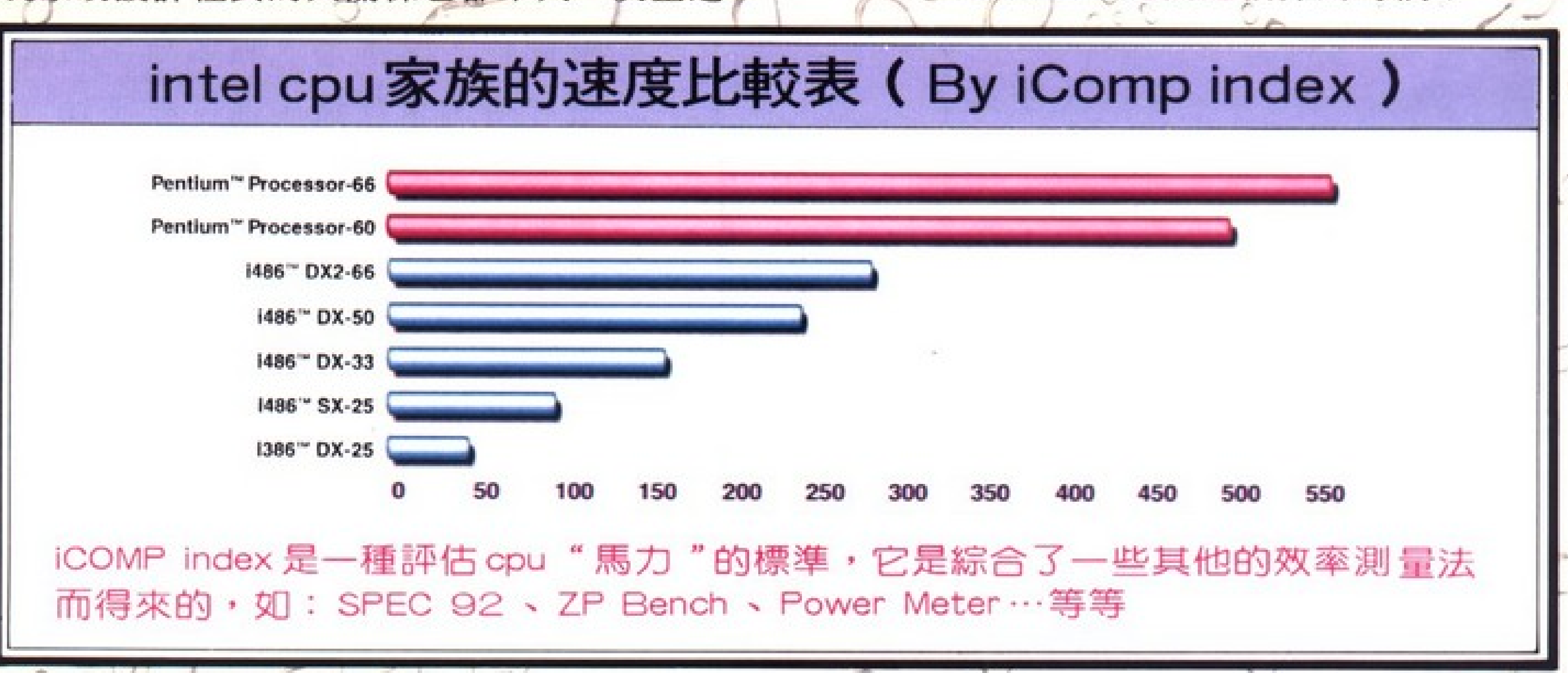


SPEC 92 是一種工業標準的工作站效率評估法，由表中可看出來 Pentium 是工作站上表現最好的 cpu

❹ 支點預測的特性 (Branch Prediction)：各位聰明的讀者一定知道什麼是電腦鼠吧！！電腦鼠走迷宮，遇到叉路時要選擇行進的方向。而 Pentium 設計的理念則是使程式中的指令知道它行進的方向！CPU 會根據前面執行的指示，判斷下一個指令從那裡來！而 Intel 很驕傲地宣稱這一項設計本身就可以使 Pentium 比 486 快 25％！

當然除了以上介紹的幾項最重要的改進外，Pentium 仍有許多其它的設計。每一項設計也都針對許多現存的晶片進行改良。事實上，用心的讀者也許也發現到了，上面所討論的幾項特性至少也讓 Pentium 比 486-66 快個 6 ～ 10 倍。但爲什麼目前 Pentium 的主機現階段的測試卻仍然只有 1 ～ 2 倍呢？當然這問題就出在它們仍然用現在的程式去測試，當然許多優點就無法同時發揮啦！等到完全針對 Pentium 而寫的程式出來之後，Pentium 的威力也才是眞正發揮的時候！

intel cpu 家族的速度比較表 (By iComp index)



iCOMP index 是一種評估 cpu “馬力”的標準，它是綜合了一些其他的效率測量法而得來的，如：SPEC 92、ZP Bench、Power Meter…等等

目前並沒有任何發行遊戲的公司宣布任何能支援 Pentium 的遊戲 (也許沒有一家遊戲公司有 Pentium 爲基礎的 PC 吧！哈！哈！)，若有任何的風吹草動的話，筆者一定立刻向大家報告！我們後會有期了！

中華職棒

抽獎活動中獎名單

A 全套棒球用具

10名

（含九個手套、一支球棒、一打球）

曾昭銘、吳宣甫、石豐鳴、陳希鳴、潘貴山、黃淑貞、黃正南、陳慶峰、吳雄飛、李士英

B 單項棒球用具

40名

（手套）

呂健銘、呂永利、賴金悅、趙彬羽、陳　政、黃添福、鄭春妹、李芝蓉、李宛儒、林國山、楊志強、林良衛、錢霖飛、黃　誌、王丹青、林國豐、張轅維、楊維存、賴正雄、吳源浩、林育俊、李明憲、梁衛忞、陳東駐、楊忠如、范寶明、楊子暉、李立灘、邱光嵩、王銘謹、孫嘉晉、黃貴賓、梁華樹、張錦明、陳寶郎、陳炯明、吳瑞盛、簡智晟、吳勇慶、蘇皇瑋

C 觀球用望遠鏡

60名

（低倍數）

王永浩、張淑蘭、羅仁樑、沈思忠、郭宏宜、姜　民、陳高章、林秀叡、林敏華、陳盈君、徐文甫、蘇輝雄、劉俊億、邱文祥、蔣方星、吳國華、王春榮、紀榮順、鄭吳寮、吳坤達、林石華、郭高郎、羅子龍、楊文吉、薛海聰、李佳虔、詹金友、林維揚、潘俊升、陳永志、賴名耀、柯宏澤、張智明、葉原誠、高　凱、江　彬、李清輝、吳俊明、蔡金木、李春榮、蔡翼隆、呂玉欽、柯明元、楊志全、康力仁、林文章、溫錦能、何財源、何玉鈴、鍾政利、杜欣澍、黃朝清、陳仁政、陳繼棠、王金柱、曾志裕、許阿平、王人藻、陳國禎、戴文龍、



D 球團紀念T恤

100名

金盛輝、鄭永福、邱俊傑、廖仁科、方敏瑞、陳建忠、彭冠舉、林　霖、楊閔錦、施純瑩、陳禮中、楊宗穆、張博忠、王淳厚、劉致豪、林英男、陳煥堂、吳元濱、王貴方、廖宏彬、柯文魁、黃世強、黃耀霆、黃權皓、黃啓恩、葉百慶、陳嘉偉、羅明琪、湯志成、陳炳榮、邱信嘉、杜力章、張智欽、林宗賢、查振吉、吳俊賢、湯永吉、葉敬年、郭錦光、蘇燕謀、周天麟、李明宗、鄭宇能、何宗穎、黃奎生、林昌逢、陳荻旺、黃柏文、林金團、吳宜靜、張素綾、朱曉明、呂　昌、陸大鵬、梁振乾、郭逸林、吳政霖、張逸存、姜榮富、何恭偉、曾森泰、張國俊、陳一隆、施居財、楊博勝、龔　震、王毓倫、潘啓賢、宋伯祐、林連松、楊光勝、楊博名、徐智謙、陳建宏、林宜樺、彭呈基、蔡邵東、李信宏、歐誠中、陳以青、張家齊、張中和、葉德芬、陳弘仁、賴木波、洪坤榆、涂朝陽、李明洋、申明輝、張君翔、陳聖茹、楊培德、夏　傑、傅德松、戴　昱、廖琪瑞、曾詠富、林以倫、金明燦、何志昇

一棒
敲醒河東獅
華人智慧放光芒

令百萬球迷爲之瘋狂，爲之痴迷的職棒運動，至今已堂堂邁入第四個年頭，而第一個完全由中國人自行製作的棒球遊戲－－中華職棒，在GAME迷們的引頸企盼下，終於在今年八月間正式誕生了！這不論在體育界、休閒軟體業界，甚至大衆傳播界，都具有相當不凡的意義。

經由三家電視台及各報章媒體皆對中華職棒作專題性報導，職棒所引起的旋風不但襲捲了整個台灣，藉由衛星的傳播，這陣旋風也吹遍了亞洲各地。除了業者自行舉辦的“電腦休閒育樂展”外，國內發行量最大的雜誌－時報週刊也曾於第811期針對中華職棒的各項特色做過詳細介紹，而台灣電視公司也曾於9月25日的“歡樂強棒”節目中對此遊戲作過專題報導。不僅如此，無線衛星台（TVBS.）更在10月8日“KISS 星期五”節目中的“電視購物時間”單元將中華職棒介紹給海外的每個華人朋友，象徵著休閒軟體的傳銷活動已經跨入多元化的時代！而中華職棒的製作成果也終於獲得了各界的肯定，相信是舉世華人同感欣慰的。

長久以來，國內休閒軟體的製作水準，一直爲人所詬病。職棒運動的蓬勃發展，讓中國人找到一片能夠自由發揮的舞台，而中華職棒能引起如此熱烈的迴響，也終於讓中國人在軟體遊戲界揚眉吐氣。智冠科技全體同仁絕不敢以此成果而沾沾自喜，只希望能藉著中華職棒的發行帶動國內體育風氣的興盛，以培育出健康而有自信的國民，並爲國內的軟體工業盡一份心力，相信只要有心，我們必能讓中國人的智慧在世界舞台上綻放光芒，大放異彩，且讓我們一起努力吧！

軟體世界
智冠科技有限公司





關於「福爾摩斯探案」的最高機密……



福爾摩斯探案所舉辦的100名軟體世界雜誌免費贈閱一年期抽獎活動已於8／31截止，由於牽涉甚廣，涉案人衆多，在歷經一個月的仔細推敲，歸納分析後，終於使得此項案情眞相大白，特此揭發該100名中獎者，名單如下：

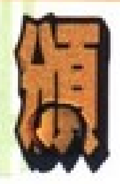


吳志勝、梁韻卉、林金輝、蔡炎坤、張武儀、
陳枝成、黃欣貴、陳東毅、林正東、梁石寧、
蔡客文、黃保全、謝信夫、武長山、蔡英章、
陳茂川、黃相江、林洪寬、陳哲仁、鄭金水、
陳松日、林東和、黃明榮、吳明德、林玉葉、
陳明華、張忠男、石炳煌、鄭相如、林金樣、
吳雅文、許進和、趙美文、林添福、黃清慧、
戴國城、張建國、嚴文元、應克賓、龍明道、
黃進順、駱聰雄、蔡　淵、陳溪河、吳子才、
霍國忠、吳金民、蕭三瑞、許承生、謝世遠、
蕭子平、薛昌明、吳肇文、黃登富、許強煇、
陳平和、吳國順、郭連宏、趙崑勇、石崇海、
唐世民、韓學訓、谷慶盛、嚴維垣、林和邦、
鮑增利、蔡錦仁、許清林、吳得元、黃　平、
鄧武男、曹振興、方財義、蘇鼎勳、方明祥、
王允忠、尤濟清、王順瑞、陳丁發、羅時政、
岳子英、何天賜、陸炯明、林啓聰、王賓桂、
涂邦華、廖照和、顧俊傑、陳炎清、郭　才、
王明耀、呂日峰、廖守用、蘇金城、余玉英、
阮新典、林本頂、沈廣川、顔德煥、蘇英杰

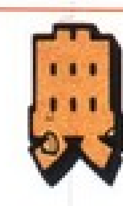
上述100位關係人，請儘速與軟體世界活動組連繫，以便於雜誌期數的訂定作業。

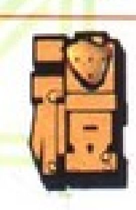
1993年

第四屆金磁片獎全國休閒軟體設計大賽









熱情邀約

一場資訊科技與想像力的趣味競賽
造就了充滿視覺幻象的頂尖休閒軟體
•10月11日•
台北福華飯店成果揭曉，期待您的參與

時間：82年10月11日下午2點
地點：福華飯店地下一、二樓
台北市仁愛路3段160號

- ◎ 台灣電視公司 現場錄影轉播，定10/25下午1點精彩內容播出。
- ◎ 邀請電視名主持人一廖偉凡，作幽默輕鬆的全程介紹。
- ◎ 資訊工業各界領導人士與軟體設計各方人才將蒞臨會場，與你共享此一盛宴
- ◎ 本屆得獎作品首度公開，採大型投影播放系統，歡迎現場進行試玩。
- ◎ 完全開放式、不需持票入場、完全免費參觀精緻茶點招待、再贈精美禮品乙份。

主辦單位►
智冠科技有限公司
中華民國資訊工業策進委員會
中國時報　中時晚報　工商時報

協辦單位►
中華民國資訊軟體協會
台北市電腦商業同業公會
亞資科技股份有限公司

聯合敬邀

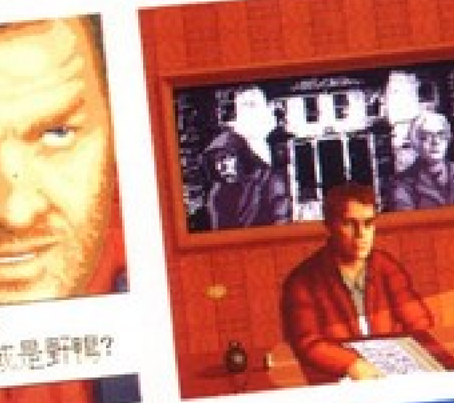
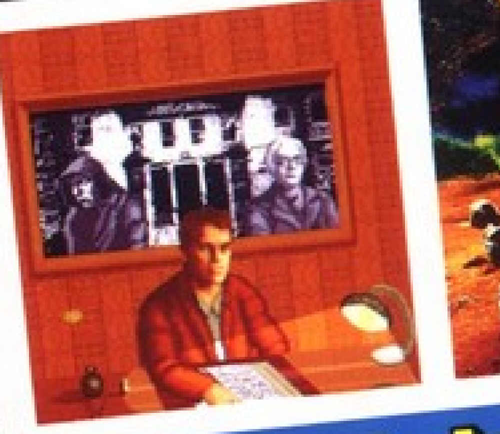
座位有限，免費入場，點心招待，來即送精美紀念品乙份！

機　型：IBM PC AT
記憶體：560K
顯　示：VGA/MCGA
作　業：需硬碟約8MB空間
片　裝：5.25″ 1.2M磁片
操　作：鍵盤
音　效：魔奇音效卡／聲霸卡
　　　　／其他相容卡

特點：
150個以上畫面組成遊戲場景
畫面晝夜分別構圖，更具臨場感
40位村民，性格隨遊戲轉變
100張全螢幕互動畫面
鍵盤熱鍵功能，加速遊戲進行
筆記本、場景地圖功能











首創六國語言版本

魔影哈雷

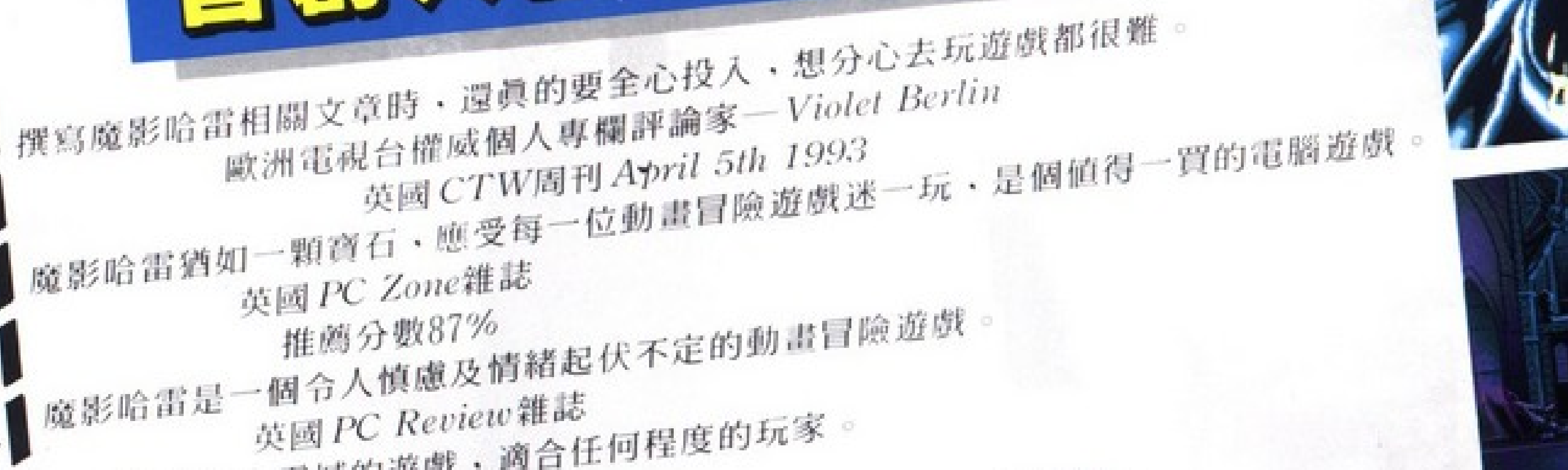
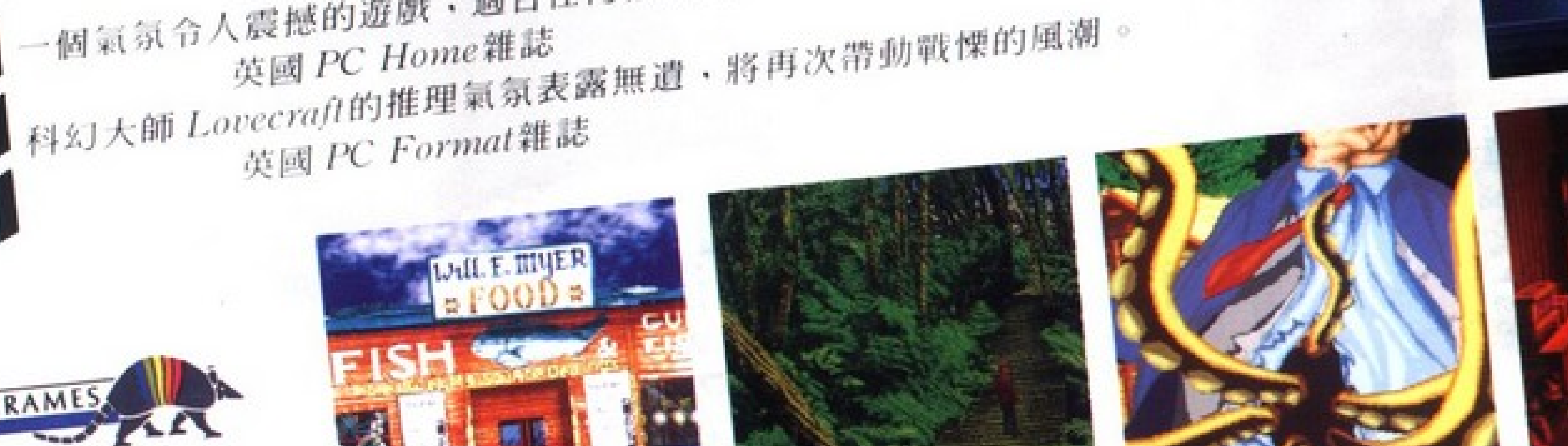
撰寫魔影哈雷相關文章時，還真的要全心投入，想分心去玩遊戲都很難。
歐洲電視台權威個人專欄評論家—Violet Berlin
英國CTW周刊 April 5th 1993
一玩、是個值得一買的電腦遊戲。

魔影哈雷猶如一顆寶石、應受每一位動畫冒險遊戲迷
英國 PC Zone雜誌
推薦分數87%

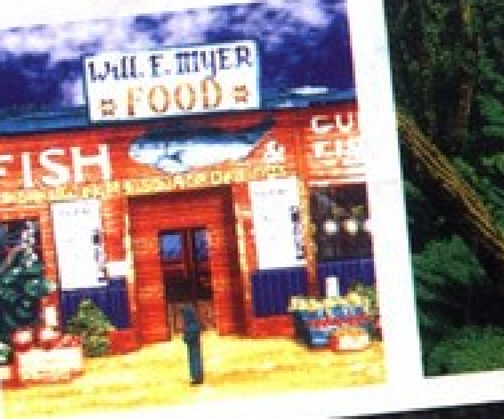
魔影哈雷是一個令人憤慮及情緒起伏不定的動畫冒險遊戲。
英國 PC Review雜誌

一個氣氛令人震撼的遊戲，適合任何程度的玩家。
英國 PC Home雜誌

科幻大師 Lovecraft的推理氣氛表露無遺、將再次帶動戰慄的風潮。
英國 PC Format雜誌

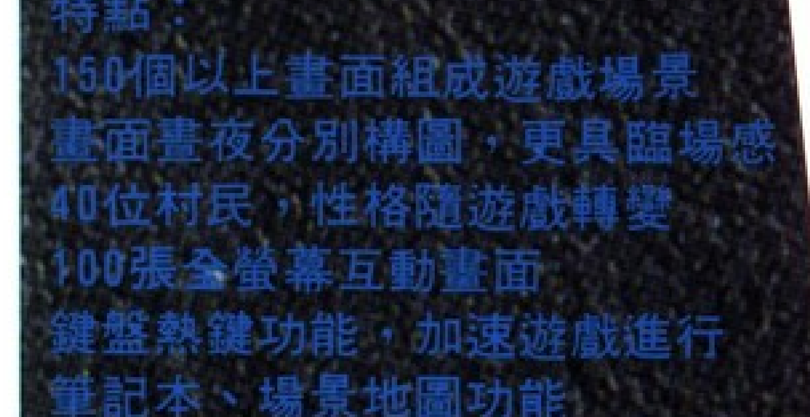







INFOGRAMES

電腦休閒世界






像這樣的遊戲 每76年只能出現一次……





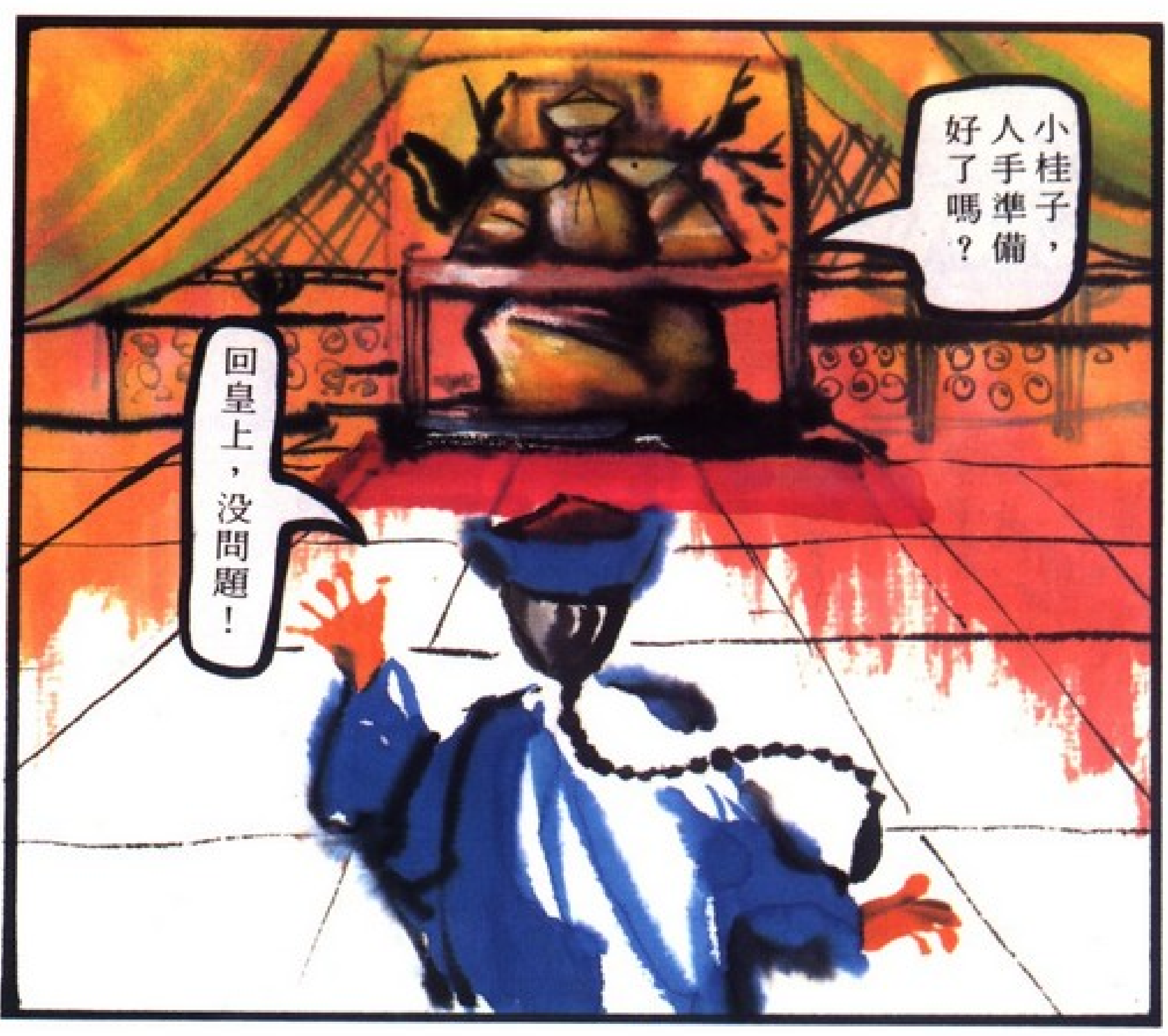


鹿鼎記

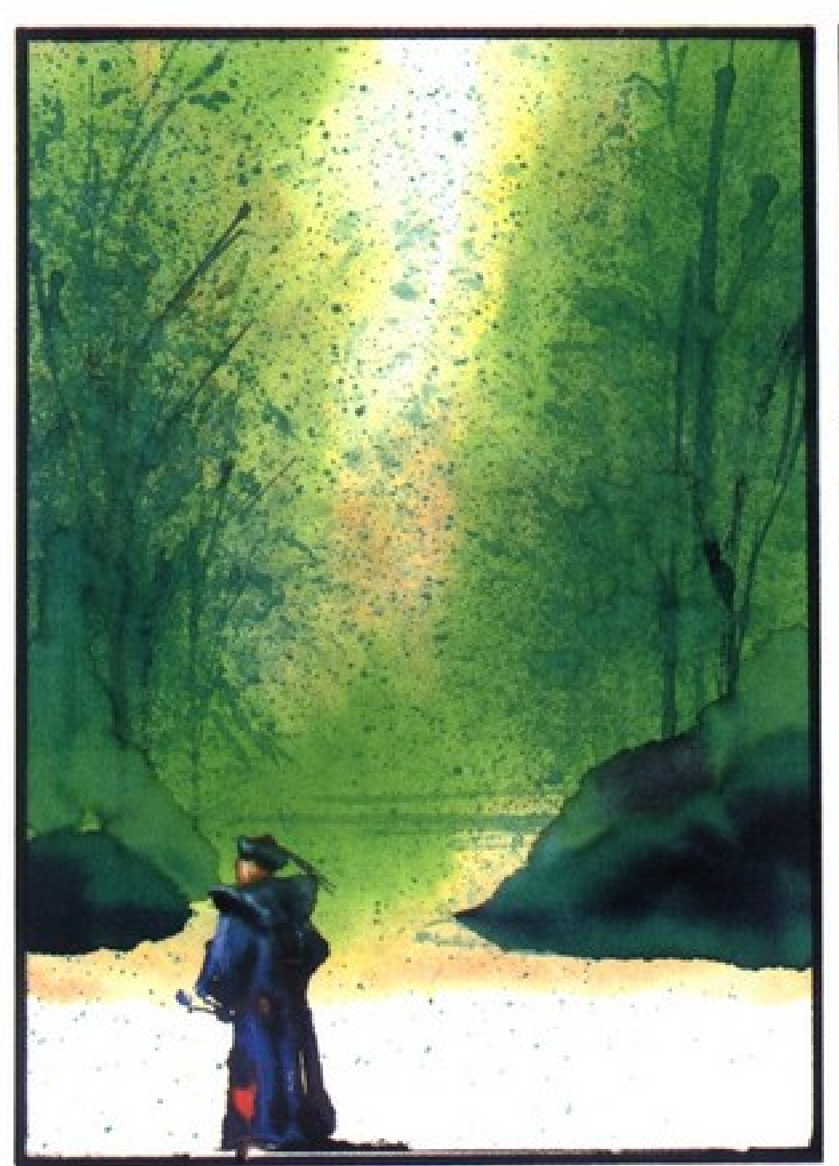
金庸

橫肉黃畫





待會鰲少保來，替朕拿下他。



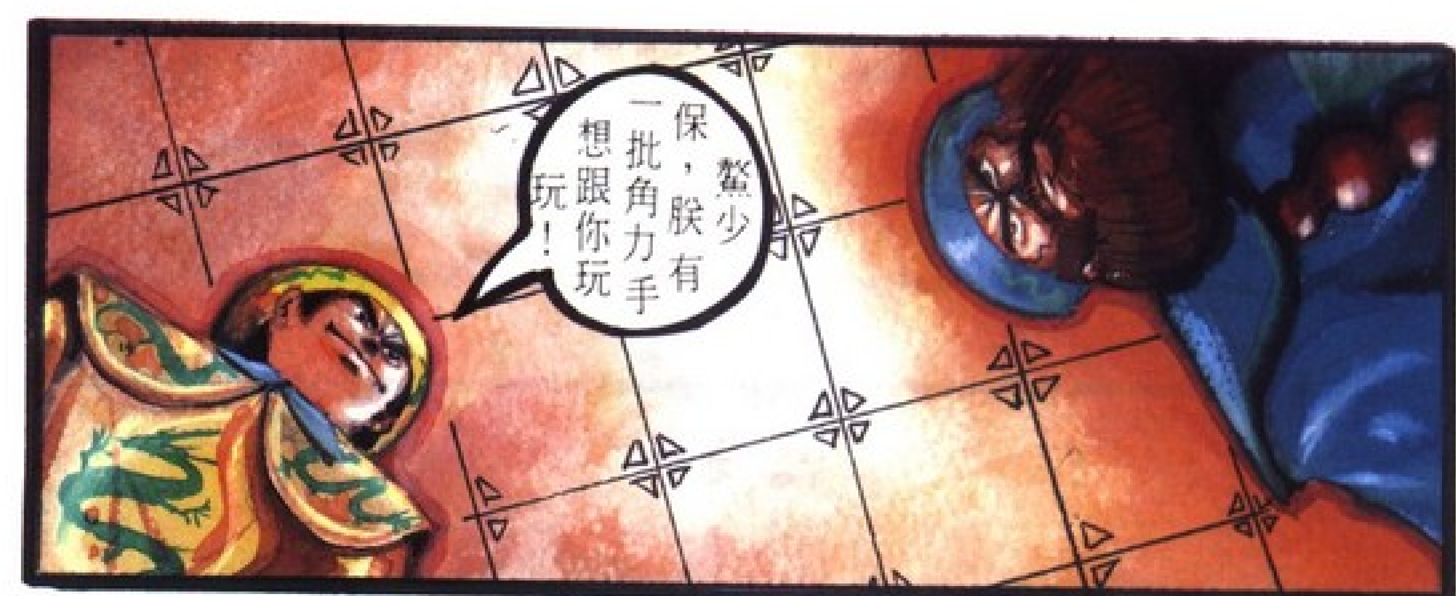




天地會反賊，看掌！

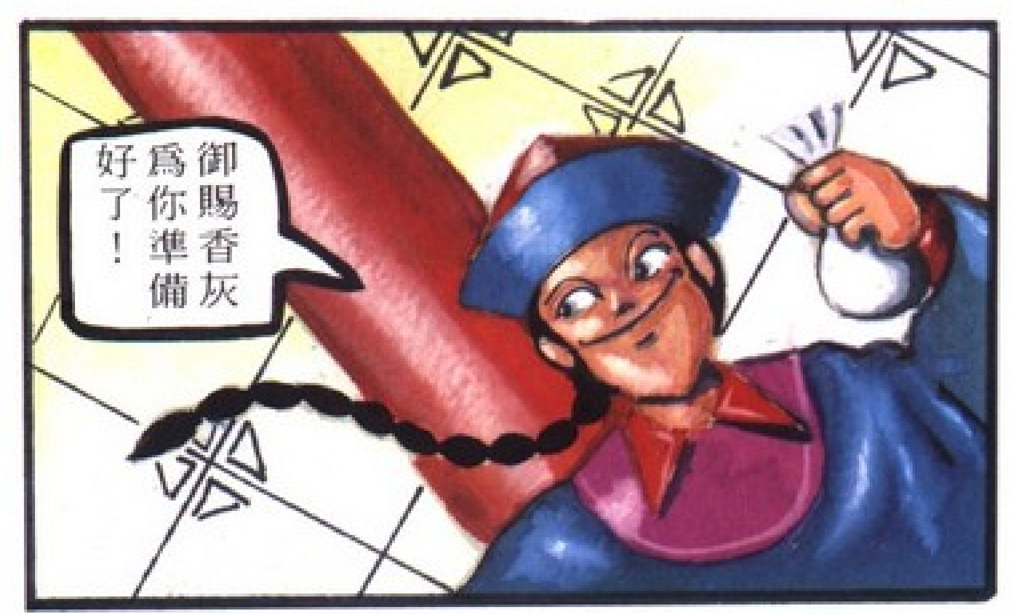

想報仇，叫陳近南自己來！


臣鰲拜參見皇上。


鰲少保，朕有一批角力手想跟你玩玩！

來吧！老臣樂意奉陪！







哈！哈！小朋友！多使點勁！

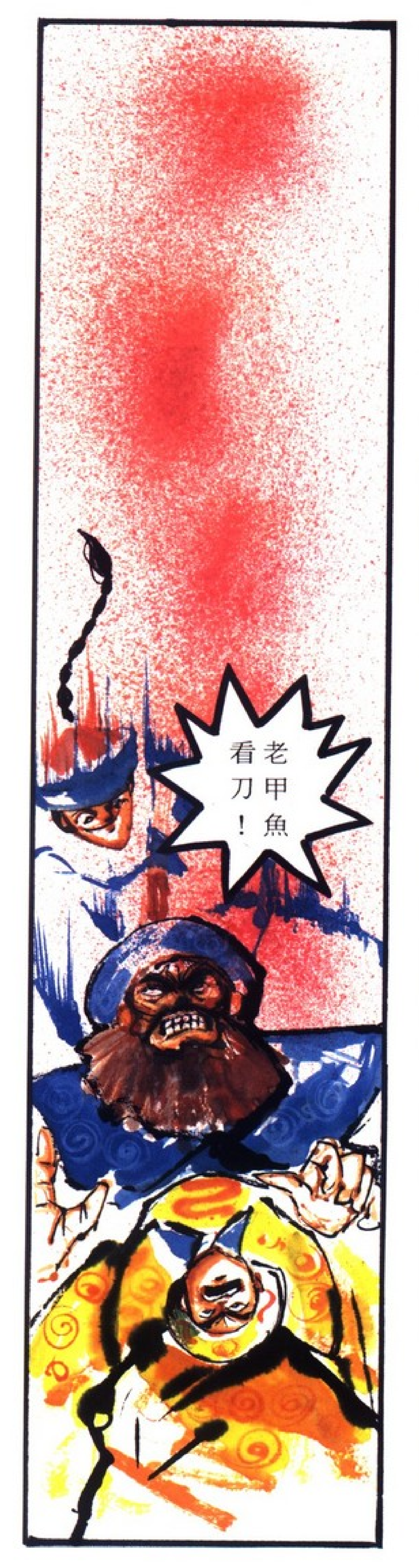



香灰！莫非皇上要……




鰲拜試一試刀插的滋味。

你要我死，老子也不放過你！


老甲魚看刀！


小畜牲，不想活了


今天誰都別想活著離開！



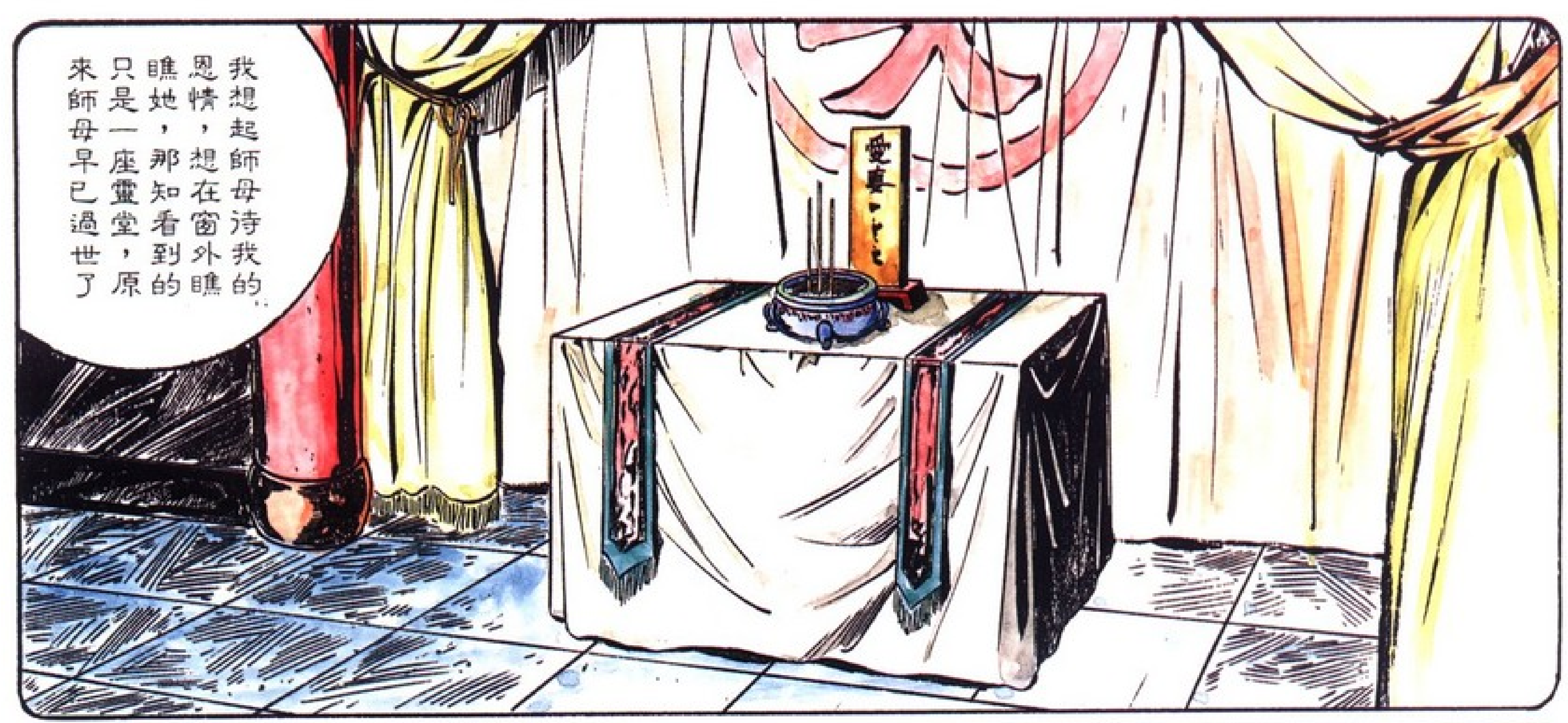




遊戲皇宮的韋小寶與小皇帝能順利治服鰲拜嗎？小寶又會有什麼奇遇？看倌請下回分曉！

待續

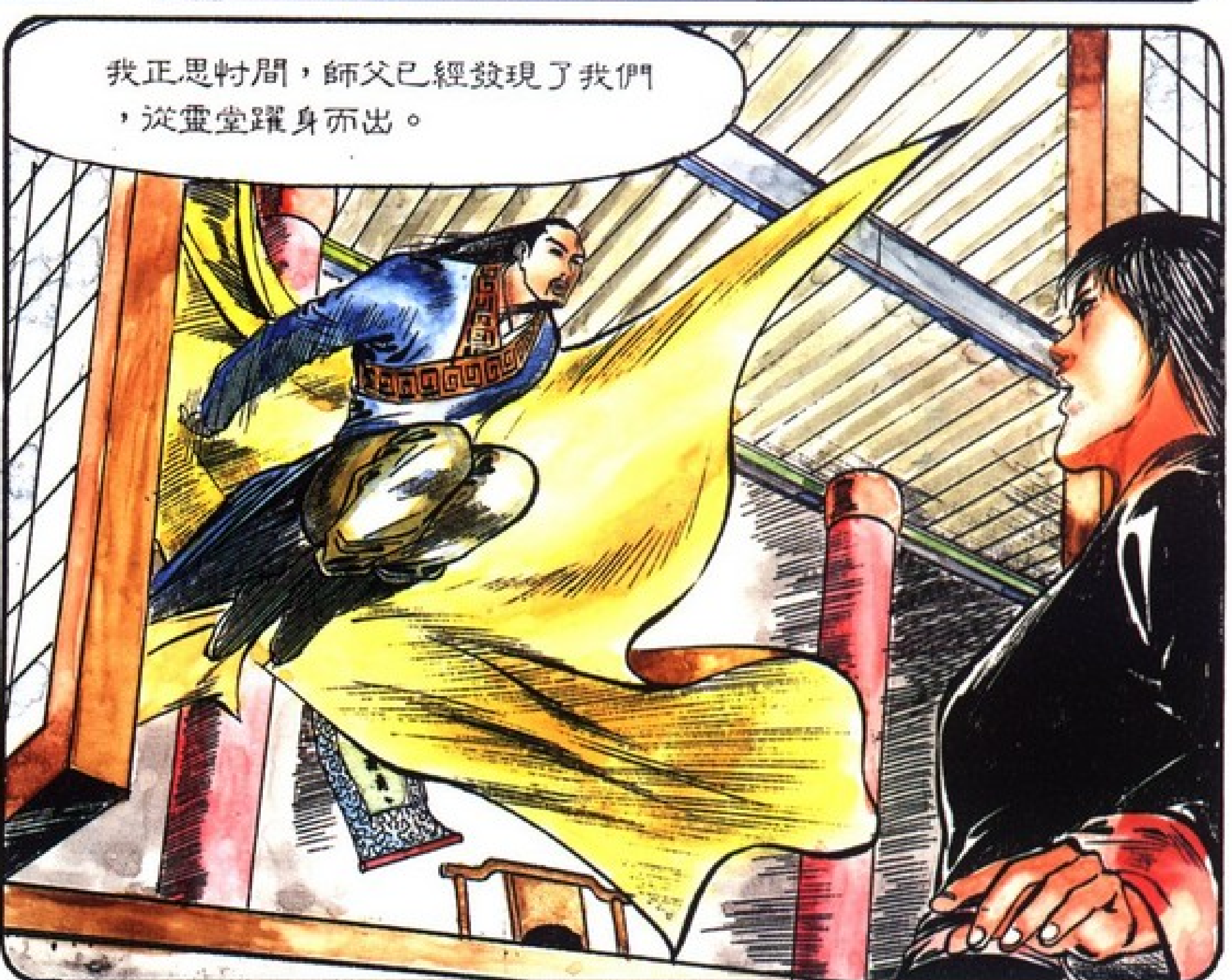

射鵰英雄傳
陳卓球畫

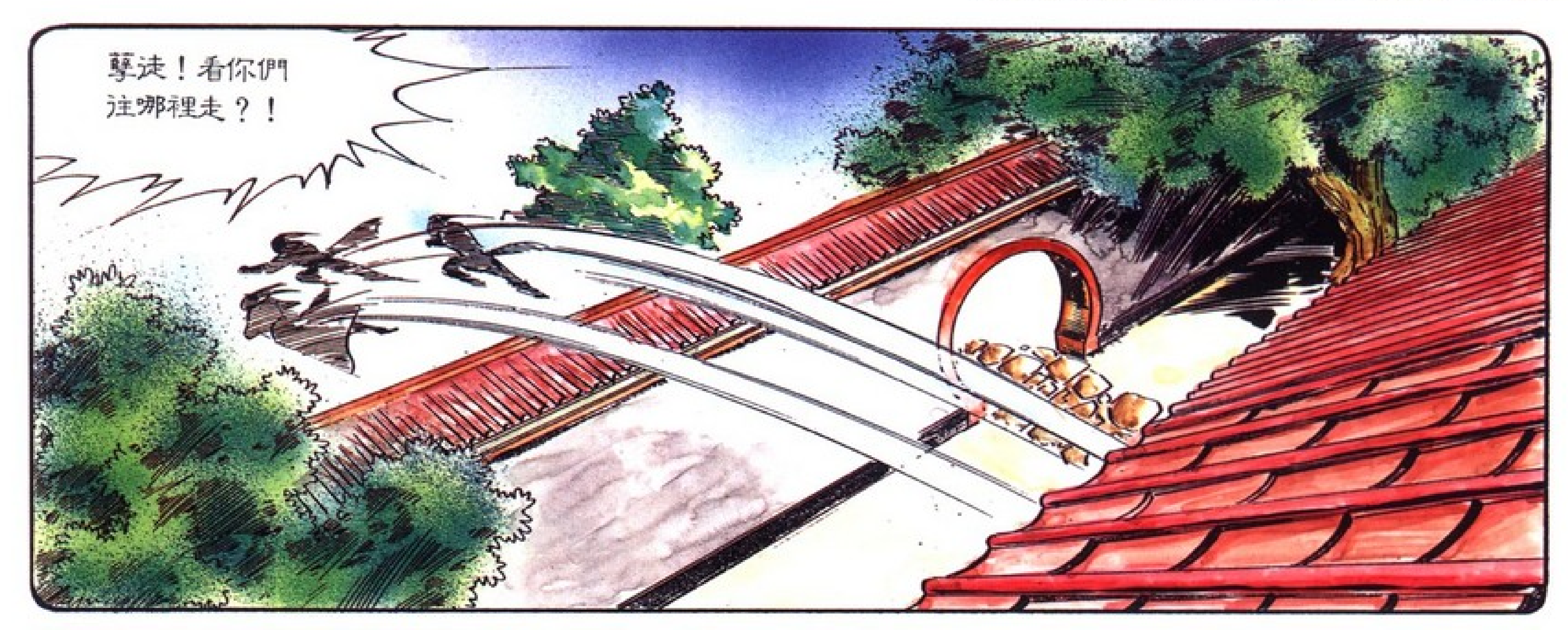

我想起師母待我的恩情，想在窗外瞧瞧她，那知看到的只是一座靈堂，原來師母早已過世了


我心裡很難過，師父師母向來待我很好，師母死了，師父一人寂寞孤零，我實在對不起他，那時侯我忍不住哭了。


忽然之間，我看到靈堂旁有一個約周歲大的小孩在看著我笑。


這女孩的相貌像極了師母，定是她的女兒，難道她難產死的嗎？


我正思忖間，師父已經發現了我們，從靈堂躍身而出。


孽徒！看你們
往哪裡走？！


爹爹……








這女娃兒救了我們的性命，師父怕她跌下來，伸手抱住了她，賊漢子拉着我飛奔，搶到了船隻退走。


真經偷不到，於是他用自己的法子練功，教我也跟著這麼練，他說這樣子雖然不對，然而也能練成高深武功。


數年後，我夫婦倆神功初成，橫行江湖，殺人無數，得了「黑風雙煞」的外號。


一次我們被數十名好手圍攻，雖然殺了對方七、八人逃走，可是也受傷不輕。


我們結下的仇家實在太多，於是便離開中原，到了蒙古大草原。


經過一役，我惱怒賊漢子不肯將眞經給我看。
我是為了你好，你看了一定要練，可是看不懂道家內功，一定會走火入魔。


我們雖避到蒙古，可是仍給仇家江南七怪找上，而遭暗算瞎了雙目。






賊漢子聞聲趕至，大敗江南七怪。


你是誰？！怎麼傷了我師父？


臭小子，不知死活……


賊漢子料不到這小娃兒竟懷匕首，誤打誤撞竟刺中罩門……

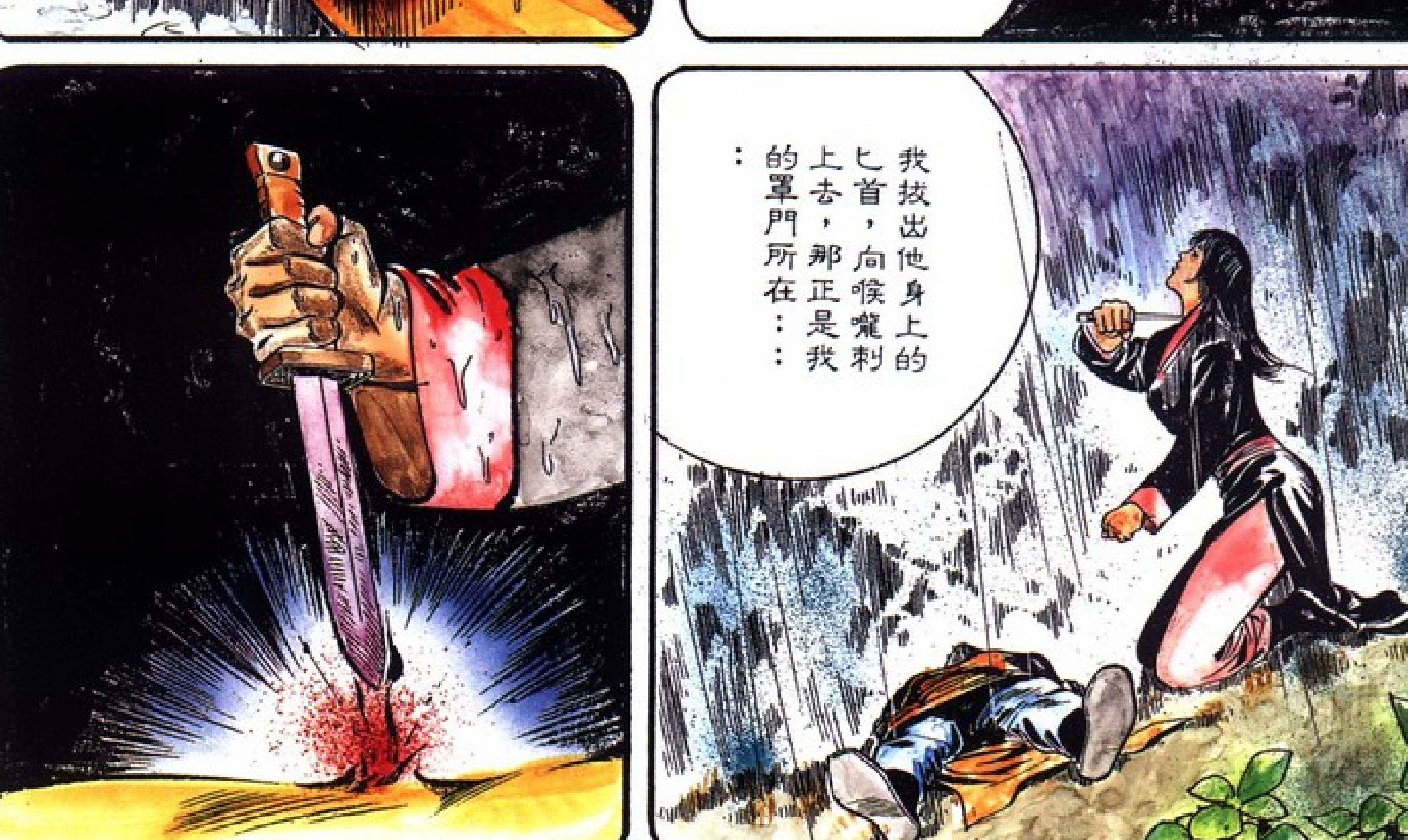

臭婆娘，我…
…我不成啦…


眞經的秘要……是在…胸……


我抱走賊漢子的屍體，便向山下逃走……


我在雨裡狂奔


賊漢子……你真的死了嗎？
沒人叫你賊漢子，你在陰間多冷淒，你放心，我不會抛下你的……


我拔出他身上的匕首，向喉嚨刺上去，那正是我的罩門所在……


忽然間，我摸到匕首上有字，細摸下發現「楊康」二字……


殺死你的人叫楊康，此仇怎能不報，不先殺了這楊康，我怎能死！！


於是我在賊漢子的胸口掏摸一部真經的秘要，但搜遍全身也沒摸到一點東西。


摸了好久，才發覺他是將真經的秘要刻在胸口的皮肉之上。


我用匕首將他的胸口的皮割下來，削製好了，永遠帶在身旁。

封神榜

近期推出
敬請期待

改寫歷史・竄改榜名誰有本事？
三百回合・便知分曉!!

● 休閒軟體首創七龍珠斜角戰鬥畫頁。
● 上天下地、你來我往、殺得天昏地暗。
● 封神人物、傳奇造型。順暢游移、所向披靡。
● 招招險招更還險招，關關難關且過難關。
● 若要榜上留聖名，盡使功力等輸贏！

[LIFE]
[POWOR]

[LIFE]
[POWOR]

大新資訊出品



歷史格鬥新片

台北縣中和市中和路312號三樓之一
洽詢電話：(02)920-3936(自動跳號)

問·題·診·療·室



台南縣 林貴蘭

Q 軟體世界：
你好！我是軟體世界雜誌的忠實讀者（雖然我遊戲齡才近一年，可是每月初一定會買貴社的雜誌來看，不過有一期例外，因爲雜誌還沒送到附近的電腦公司就已沒貨了，害我沒有 52 期的雜誌可看，好恨！），也很喜歡貴社出版的遊戲軟體。我覺得貴社的雜誌和 Game 都是很棒的，絕不是拍馬屁，全是肺腑之言……（編按：以下部份文字已遭編輯部快刀組剪除，以免各大醫院疙瘩科大排長龍。）小妹我有幾件事想向諸位請教：

我很喜歡閒閒傷腦筋這個專欄，尤其在概略看完雜誌之後動動腦眞的滿好的（我不是批評其他專欄不用動腦），還有解答後的成就感（所以不喜歡簡單的題目，其實太簡單的題目一點意義都沒有，反而會讓人覺得出該題目只是爲了防止開天窗。其實稍困難的題目可以讓人陷入其中，即使解答不出，等待下一期的正確答案這種期待也是滿好的），更何況還有獎品。我覺得有些題目滿特別，滿有趣的，作者出題時必定絞盡腦汁吧！但是如今卻關閉了，好可惜。我相信一定還有許多人喜歡該專欄，我想會不會是你們意見表的統計有錯誤，就算沒錯誤貴社也沒必要犧牲我們這些喜歡該專欄的人，而去遷就那一小部份不支持該專欄的人呀！爲什麼該專欄作者復出的可能性很小（眞的病得很重？），我倒不覺得有任何問題會迫使閒閒傷腦筋不得不關閉，難道是作者的面子問題……（不會吧！）

還有，貴社的辦事效率實在是……。我妹妹曾中過閒閒傷腦筋的獎項，但是從在雜誌上得知中獎開始到收到遊戲軟體，竟然讓我們等了四個月，太誇張了吧！等了這麼久，想玩的 Game 都等得不想玩了。

A 感謝你洋洋灑灑的信件，由於受限於篇幅，本刊不得不擇要刊出與你有相同疑問的答覆。至於吞食天地II的相關問題，你可參考本刊第 53 、 54 期之攻略及**百龍天龍**，而勇士傳奇則可參考第 54 期攻略內文及所附之地圖詳解。另外，你 16 歲的妹妹欲參加**軟體世界交誼廳**一事，編輯部已收到資料，然而，本期由於稿擠，**軟體世界交誼廳**之專欄暫停一期，我們將於下期刊出，以達成她廣結 Game 林同好的心願，其實你的各項有關電腦軟硬體上之相關問題，若能透過交誼廳的專欄，也是獲得解答的一個方式，**軟體世界交誼廳**等著你的來函。另外，本社目前只負責軟體世界雜誌及攻略本叢書之製作，並不涉及遊戲軟體的製作，特此聲明，以正視聽。

在回答你有關閒閒傷腦筋的問題前，該專欄作者很激動地想要問你，你家是否還有一位姊妹？是否有房間出租？還有……是否曾租給一位姓王的房客…？言歸正傳，閒閒傷腦筋眞的很傷腦筋，沒想到關閉後還讓編輯部傷腦筋，不過編輯部還是非常感謝所有支持該專欄的讀者；雖說閒閒傷腦筋是個互動性很強的專欄，是否值得再復出，實是見仁見智，編輯部希望能感受讀者期望該專欄復出的意願強烈程度，請於 11 月 5 日前用明信片寄回「高雄郵政 28 ～ 34 號信箱　編輯部」收（背面書寫贊成復出或反對復出，並附上贊成或反對之簡要理由）。有關獎品的交寄緩慢，只要是本社負責之範圍，我們絕對全力改善，感謝你對本刊的愛護。

Roodepoort 蔡明翰

Q 敬啓者：
您好！本人現住南非，是一位華僑，敝人有位同學想買音效卡，因爲價錢貴，而且在台灣便宜，用台灣錢換算南非幣還算低，所以才會找敝人買囉！

不知市面上有賣幾種音效卡？價錢分別是多少錢？安裝時，需要哪些條件？如機種、記憶體……等等。可否全世界通用？可否使用南非製的電腦？如果不可以，請問差別在何處？

另外，敝人爲減輕託人從台灣帶來南非的麻煩，可否向貴公司在海外訂購電腦硬體配件、雜誌、遊戲……等之類的產品？如果可以請問要如何訂購？什麼辦法？空運或海運？

A 有關您所提及的硬體配備上的相關問題，本社實在是愛莫能助，我們從未使用過「南非製」的電腦，不知其中有何差別，不過一般只要是 IMB 相容的機型，大多可以搭配相關之硬體配備。選購方面，還望您請在台親友洽各產品公司當面查詢較爲妥當。

屏東市 林永祥

Q 主編先生您好：
在貴雜誌第 53 期的**問題診療室**中得知一位讀者因爲使用 DOS 6.0 中的 DBLSPACE 功能，而佔用太多的傳統記憶體，以致無法載入需較高記憶的遊戲，在此筆者有一方法提出與大家共同研究，即：

在 CONFIG.SYS 中設定如下：

```
FILES=30
BUFFERS=30
DEVICE=HIMEM.SYS
DEVICE=EMM386.EXE    NOEMS
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS/MOVE
```

即可，則既可使用 DBLSPACE 又可使傳統記憶體維持在 600K 以上（不含滑鼠驅動程式）。

A 林讀者：
感謝來函，拔刀相助，更希望能造福許多有相同困



擾的讀者。

澳洲雪梨 Jerry Chen

Q 敬啓者：

展信悅！本人是貴刊的忠實讀者，以下有幾個問題想請教：

1. 本人因住在澳洲雪梨，所以每次都要等到父母親回台灣時才可拿到雜誌，我相信這裡也有很多讀者跟我一樣有同樣困擾。請問是否有任何方法可以讓我們在此買到雜誌？（在中國城可以買到台灣的報紙，貴刊應該也可以用跟他們一樣的管道寄來這裡。）

2. 同樣的，在這裡因爲買不到中文的 Game ，而外國 Game 又貴得很離譜，所以 Game 都亂 Copy ，爲了不讓我們違反智慧財產的條例，請想想辦法讓我們可以在此買到 Game 。

祝：軟體世界步步高昇！

A Dear Jerry ：

有部份海外讀者和您一樣有相同的渴望與困擾，但礙於零售雜誌給海外讀者，在溝通連繫、時效及人力上之種種困難，實在無法提供海外讀者零購之服務，本刊前幾期已刊出類似問題之答覆，本期再次刊出您的來信，期望促使海外訂戶之訂閱辦法早日施行。

對於盜拷遊戲，實在是嚴重損害電腦休閒軟體創作上的良性互動，相信在本刊不斷地宣導下，大多數的讀者都已明瞭，並已建立起對智慧財產的共識。此外，我們也希望讀者體認未經本社同意，擅自影印、轉載、登錄本刊圖文，實爲不當的行爲。

本刊負責軟體世界雜誌及軟體世界攻略本叢書之製作發行，有關遊戲製作發行非屬本社權限，基於服務讀者的宗旨，本社將轉達您的建議予軟體製作發行部門，希望平價政策能使各地華人同蒙其利。

感謝您千辛萬苦寄來的回郵，除刊出您的問題，提供給與您有相同需求的讀者參考外，編輯部也已私下回信與您，希望能幫得上忙。

台南縣 黃伊美

Q 編輯部，你好：

我一直有一個問題，那就是在好久以前看了你們的雜誌後（我是訂戶），買了一個可怕的 Game ——黑暗之蠱。我這個人雖膽小，卻對恐怖的事物頗感興趣。但不知是我太笨，或是 Game 本身就難的關係，我一直慘遭被異形攻占的下場，試了好多次，最後便被我「冷凍」了幾個月，直到最近奇蹟出現了，在第 54 期不吐不快的單元中，我終於找到有玩這個 Game 的人了，我眞的好 Happy ，使我原本很「鬱卒」的心情頓時開朗許多。

之所以寫給你們，是希望能否給我那個讀者的地址，或是那個讀者看到後能與我聯絡？

在此拜託您了，不勝感激！

A 黃讀者：

找到志同道合的朋友，眞是一件令人高興的事，既然你「心有所屬」，本社自會去函通知該文作者，傳達你的意願（我們已經想像雜誌發刊時，可能已造成該文作者班上同學一陣不小的「騷動」），希望他接獲訊息後，能主動與你連繫，當然，如果你想認識 Game 林更多的知音同好，也歡迎你來函加入軟體世界交誼廳的行列。

台中縣 陳治維

Q 問題診療室您好：

我是個職棒迷，所以中華職棒一出版，我便迫不及待地買了回來，可是我是一個完全不懂電腦卻非常愛玩電腦 GAMES 的人，所以我就依說明書載入遊戲，可是卻不能進入遊戲。原因我描述一下，我的電腦是 486 加上 2 個硬碟（都是 60MB ）、使用 DOS 5.0 ，而中華職棒佔硬碟 25MB ，我將它載入 D 槽。此外有加裝滑鼠、魔奇音效卡，但卻只能進入畫面片頭，正式進入遊戲卻跳回 DOS ，並出現下列訊息：

Program Abnormal Error Code : 20007D:\CPB>

另外說明書中列有 CONFIG.SYS 的修改方式，我也用了，也是出現上面的情形，以上就是我的問題，謝謝！

A 陳讀者，你的問題可以試試以下方法，看看能否解決。

1. 先拿掉所有常駐程式，再進入遊戲。

2. 如果你是用 QEMM 來驅動 EMS 的話，一定要記得把 ST:M 這個參數拿掉，否則有些機器會因此而無法進入遊戲。

3. 手冊上有關 CONFIG.SYS 的內容有點錯誤，正確的內容如下：

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 800 RAM （請注意 800 與 RAM 之間要有空格）

DOS=HIGH,UMN （請注意不要將 HIGH 的 I 打成 1 ）

BUFFERS=30

FILES=30

由於手册上把第二及第三行印錯了，如果照著打會出問題，例如第二行打錯會因 EMS 不夠而無法聽到音效，第三行打錯則會因記憶體不足 600K 而無法進入遊戲，請各位讀者注意。

殻
JAPAN

ANGEL-532

全国絶賛発表中

她傻瓜、你聰明



殻の革命



眞正地『個人電腦D.I.Y.』的時代來臨了！自八月份開始，阪京ANGEL系列之智慧型模組化全塑膠電腦外殼出貨時將內附非常詳盡的『傻瓜電腦組裝秘笈』，讓您不管是在購置新電腦或是增添週邊配備時可以非常清楚及快速地去完成。

俗語說：『人要衣裝，佛要金裝』，電腦也不例外，選擇電腦外殼如同選老婆一樣，一般人在選擇時只會先注意到外表够不够漂亮(外在美)，殊不知其實外殼的內在美更爲重要：首度自日本引進最先進的：『模組化概念—MODULUS DESIGN』設計而成的全國第一台智慧型模組化全塑膠傻瓜電腦外殼Angel-532，便兼具了內在美與外在美；她的誕生完全是針對目前市場上所有的電腦外殼因爲材質爲鐵而造成如：散熱不良、防磁及防潮性差、易鏽…等缺點所做的革命性改變。

Angel的材質全部以ABS塑膠內包馬口鐵製成，結構堅固且防磁及防潮性極佳，通過安全規格FCC高測試；具環狀式風洞設計而且可以加裝第二台風扇(非一般地CPU Coller)，眞正達到高散熱及強冷卻的效果，對四八六的主機最是實用。

Angel的內外皆是以勾卡的方式將各週邊固定(如軟碟、硬碟、上蓋…等)，使您的電腦在升級、組裝時如同在玩積木或模型一般地簡單，維修電腦時不需拆卸螺絲，直接拿掉上蓋便可進行，節省您無數的時間與金錢。

Angel的外表六個面造型一致，具有世界級電腦才有的超強美背式設計，更可以讓您依照實際的使用環境去選擇直接當『直式電腦外殼TOWER』或『橫式電腦外殼DESKTOP』使用，是一個最聰明且眞正完全符合人性化需求的完美傻瓜。







阪京實業股份有限公司

服務專線：(02) 332-8927

誠徵全省區域性經銷商

台北	永崴：3939347	新竹	騰揚：334177	台南	賀凰：2750800
	勝峯：3563491	苗栗	圓版：353568	高雄	可騰：3230838
	揚翊：3312259	台中	傑和：2543680	屏東	中日：7323785
北投	傑飛：8969081	彰化	銓逸：616724	花蓮	巨龍：222406
中壢	展騰：4228684	嘉義	嘉義：2290079	宜蘭	大雅：355962

艾普勒斯設計公司承製



郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資40元。

如您在寄件（劃撥）一個月之後尚未收到我們寄回的東西時，請即刻利用本公司服務專線查詢。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

意外的訪客音效插頭，已停訂購，請勿再劃撥購買。

過期雜誌

1、2、3、4、5、6、7、8、11、12、13、14、15、16、18、24、27、28、34、36、37、40期已無存貨。

台北服務專線：

（02）788-9293
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

高雄服務專線：

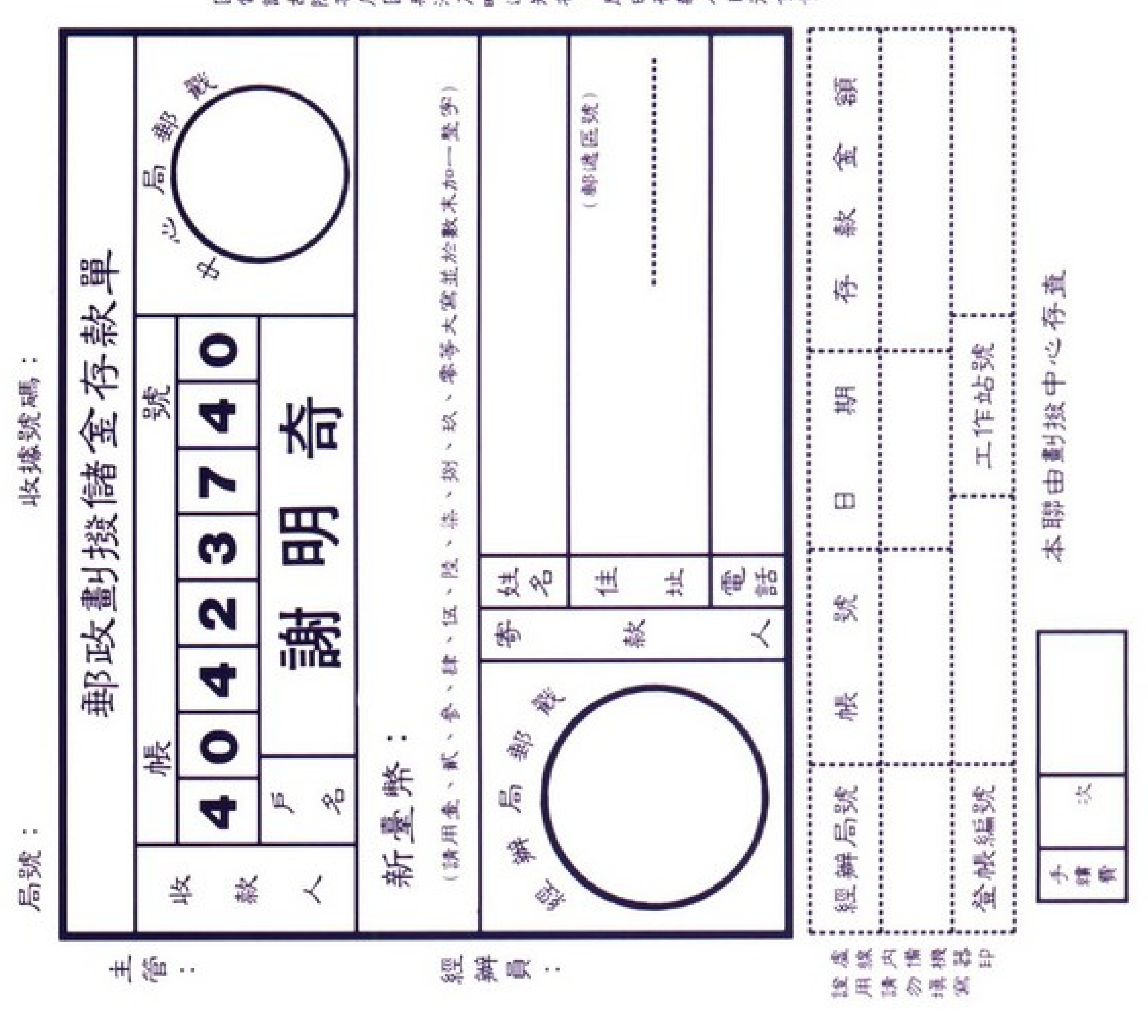
（07）384-1505
早上10：00～12：00
下午3：00～ 5：30

台北BBS：

（02）788-9184　全年無休

高雄BBS：

第一線：
（07）384-8901　全年無休
第二線：
（07）384-1505
（晚上6：00～早上9：00）



郵政劃撥儲金存款單

收款人 帳號 40423740
戶名 謝明奇

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名
住址（郵遞區號）
電話

經辦局收款戳

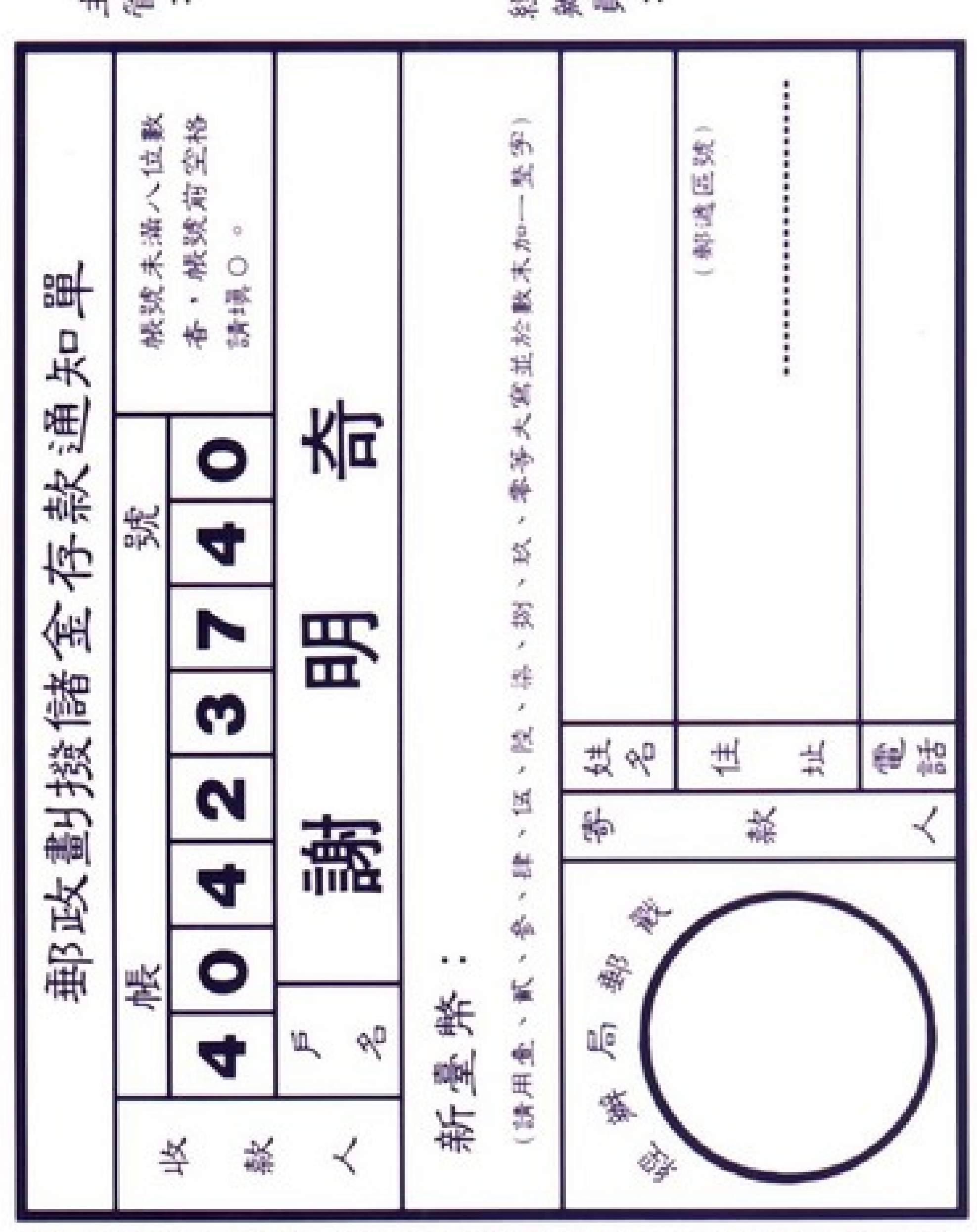
主管：
經辦員：

局號：
收據號碼：

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費 次

本聯由劃撥中心存查



郵政劃撥儲金存款通知單

收款人 帳號 40423740　帳號未滿八位數者，帳號前空格請填〇。
戶名 謝明奇

新臺幣：
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人 姓名
住址（郵遞區號）
電話

經辦局收款戳

主管：
經辦員：

手續費 元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶



◆新Game熱報
叛變克朗多
鈔票強強滾
LANDS OF LORE

◆國內報導
台北電腦應用展報導

◆國外報導
創世紀Ⅶ第二部—巨蛇之島作者專訪

◆百戰天龍—祕技天地
吞食天地修改篇

◆遊戲開麥拉
鹿鼎記追蹤報導九月號

◆製作單位現身說法
天外劍聖錄

◆GAME林秘笈
瘋狂主宰心得篇

◆遊戲攻略
創世紀七第二部巨蛇之島—幼鹿城手記
吞食天地Ⅰ完全攻略（下）
波斯王子Ⅰ完全攻略（上）
勇士傳奇完全攻略

◆七彩絢目的光碟世界
CURSE OF ENCHANTIA

◆遊戲精品店
中華職棒

◆遊戲獵人
魔道子
伊甸園守護神
維京小子闖通關
多情藥師酷牛仔
奧林匹克橋牌
江湖外傳
天外劍聖錄
天命之戰
凱蘭迪亞傳奇
橋牌高手

◆大型電玩遊樂場
英雄榜Ⅰ

◆硬體世界
英文遊戲的殺手—超級常駐字典

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年 6 期 430 元整　□全年 12 期 860 元整

自______年______月　到______年______月止

□新訂戶　□續訂戶　（訂戶編號 NO ____________）

年齡____職業________聯絡電話________

二、本人欲郵購下列產品

□遊戲　產品名稱______________書價__________金額__________

□雜誌　01-19 期　單本 $ 60 元（含普通回郵）________期＝________本

20-37 期　單本 $ 80 元（含普通回郵）________期＝________本

38 期起　單本 $ 100 元（含普通回郵）________期＝________本

金額 $ 60 ＊___本、$ 80 ＊___本、$ 100 ＊___本＝總額________

★請注意 1-8、11-16、18、24、27、28、34、36、37、40 期皆無庫存

三、本人欲維修磁片

一般維修一片：$ 10 ＊____片　　更新磁片一片：$ 30 ＊____片

回郵費用：維修總片數 3 片以內 $ 40 元整，　3 片以上 $ 60 元整

維修費用：__________＋郵資__________＝總金額__________

◈以上資料請詳細填寫◈

姓名、地址，請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

神霸卡通過玩家的所有軟體測試，
相容度頗佳，聲音品質也不錯，
可接CD-ROM DRIVER，國外評價高……



倍受矚目的—神霸卡

買語音卡請指定零雜訊，不失真，
能完美演出的——神霸卡

從前PC只要有音樂、會說話，大家就很喜歡
現在大家要求更多了，**神霸卡**提供了PC聲音
的品質和立體的空間感，接上CD-ROM DRIVER
和家庭音響放大器、喇叭組合，就達成您
個人的高級全立體音響電腦工作站，
增添您多媒體世界的快感
買**神霸卡**，我喜歡，絕不後悔。

一、玩GAME的最佳選擇

- 相容度更高
- 品質要穩定
- 功能要齊全
- 價錢要漂亮

二、玩教育軟體的最佳選擇

- 相容度要高
- 發音要準確
- 錄音、放音效果要棒
- 價格要合理

三、搭配CD-ROM DRIVER的最佳選擇

- 要可搭配SCSI或AT BUS介面
  任何廠牌(包括現在或未來)CD-ROM DRIVER
- 最大輸出功率仍保持完整訊號，不失真
- 全立體音場效果
- 不多花也不早花CD-ROM DRIVER
  介面成本，經濟實惠。

微體科技股份有限公司
金體科技股份有限公司
總公司：台北市忠孝東路七段587號
TEL：(02)786-7830·651-0656
FAX：(02)786-7245

本期中獎人名單略，獎品直接寄贈，謝謝支持

軟體世界雜誌
本月特稿／《SUPER NEW FILES》黃飛鴻特報
第55期